MILLER, ABED RABHO, AWONDO, DE VRIES, DUQUE, GARVEY,
HAAPIO-KIRK, HAWKINS, OTAEGUI, WALTON AND WANG

グローバルスマートフォン

世代を超えるテクノロジー

UCL PRESS

グローバル・スマートフォン

グローバル・
スマートフォン

世代を超えるテクノロジー

UCL PRESS

目次

各章の概要

第1章　はじめに

ASSAプロジェクトは、世界中のスマートフォンユーザーの創造性と実践から学ぶことを目的とした、「下からのスマート」の研究として提示されています。

スマートフォンという用語は誤解を招く恐れがあります。第一に、従来の「フォン（電話）」としての機能は、現在スマートフォンの使い方のごく一部に過ぎないため、これはもはや電話機と見なされるべきではありません。

第二に、このプロジェクトで遭遇したスマートフォンは、ユーザーの使用から学ぶデバイスという意味の「スマート」の良い例ではありません。このような自律的な学習は、私たちが実際に出会ったスマートフォンが作り上げられる過程において、ユーザーがスマートフォンを変容させる程度と比較するとはるかに重要度が低いのです。

現在、スマートフォンはすべての年齢層で普及しています。若者の視点と同様に、高齢者の視点からスマートフォンについて考えることは合理的です。

このプロジェクトには、10の調査地で研究する11人の研究者が参加しました。それぞれが約16か月を費やして、高齢化、スマートフォン使用、およびスマートフォンのヘルスケア分野での可能性に焦点を当てたエスノグラフィー研究を行いました。

スマートフォンの歴史を簡単に説明した後、まず人類学者、次に他の分野による先行研究レビューが続きます。

本書は、私たちのエスノグラフィーから明らかなことに焦点を当てています。私たちは、環境への影響、労働力搾取、関連する企業への研究など、重要な外部性についての証拠が不足していることを認識しています。

第2章　人々が語るスマートフォン

スマートフォンについて人々が語ることは、しばしば矛盾に満ちています。この相反する態度は、スマートフォンが同時にメリットと問題を生み出すことを反映したためです。

スマートフォンに関するこれらの言説は、人々が実際にスマートフォンで行うこととは異なり、主にモラルや政治的な議論によって決定されます。

代わりに、これらの言説をスマートフォンの独立した特性と見なすのが最善であり、その影響はそれ自体で調査する必要があります。

国家、メディア、商業はすべて、このような矛盾を助長します。たとえば、国家はスマートフォンの乱用を非難しますが、一方でデジタル技術に頼らずに市民が行政手続きを行うことを困難にします。

中国の調査地の高齢者は、自国の技術的な進歩を支援する市民としての義務の一部としてスマートフォンを認識する傾向があります。彼らは他地域でより一般的な、保守的な高齢者とは対照的です。

フェイクニュース、依存症、監視など、特定のトピックが議論を支配します。一方で、スマートフォンのより一般的な使用と影響についての開かれた議論は限られています。

スマートフォンの影響に関する最も一般的な学術的主張が提示する証拠も同様に矛盾を抱えています。

第3章　文脈の中のスマートフォン

スマートフォンは、ファッションアクセサリーとして、あるいはステータスや信仰心の象徴として使用できる物質的なモノです。またスマートフォンは盗まれる可能性もあります。

ここには世界的な格差がいまだ存在します。スマートフォンに対する研究では、スマートフォンを購入できない人や、日本で見られたように、従来型のフィーチャーフォンにこだわる人を対象から除外することがあります。

低所得者層にとって、端末や料金プラン、Wi-Fi、そしてデータ通信のコストはかなりの懸念事項になり得ます。彼らはしばしば、アクセスを得るための機知に富んでいます。

「スクリーン・エコロジー」は、スマートフォンがタブレット、ノートPC、スマートテレビなど他のスクリーンと

連携して機能することを指します。こうした端末のいずれの使い方も、他の端末との関係性の中でのみ意味を持ちます。

「ソーシャル・エコロジー」は、スマートフォンが特定の社会における社会関係の形態をどのように反映しているか検討するために用いられます。例えば、カンパラの一部の家族は1台のスマートフォンを共有しています。

スマートフォンは、個人を中心としたネットワークの出現を促す可能性があります。しかし同様に、家族やコミュニティなどの伝統的な社会集団を強化する可能性もあります。

一方でスマートフォンは、「モノのインターネット（IoT）」の遠隔操作ハブとしてはまだ影響力を持ちはじめたばかりです。

第4章　アプリから日常生活へ

一般的に、スマートフォンのユーザーは個々のアプリではなくタスクに焦点を合わせています。人々はしばしば、異なるアプリを組み合わせて目標を達成します。

ヘルスケアを例にとると、専門アプリよりも、WhatsAppなどの一般的なアプリをGoogle検索と組み合わせる方がユーザーにとって重要であることがわかります。

「拡張性あるソリューショニズム」は、人々が実際にアプリで行うことの範囲を表しています。これは、単一の機能のみのアプリ（「それにはこのアプリ」）、またはひとつの機能しかないかのように使用されるアプリから、すべてのタスクに対応することを目的としたWeChatなどのアプリにまで及びます。

スマートフォンとそのユーザーを正しく知るには、そのスマートフォンのすべてのアプリを調べて、それらが使用されているかどうか、どのように使用されているかを確認する必要があります。

アプリを理解する過程には、企業がどのようにアプリを開発し、いかにそれらのアプリの予期しない使用方法に対応するかを探ることも含まれます。

アプリの検討には、人々がスマートフォンの画面上を整理する様々な方法の調査が含まれます。

第5章　絶え間なき機会主義

「絶え間なき機会主義」は、スマートフォンが常に利用可能であり、これが人々と周囲の世界との関係を変容させる様を指します。

例えば、スマートフォンでの写真撮影は、アナログ写真とほぼ正反対のものになっています。写真は伝統的に、表現と永久的な記録という概念と結びついていました。しかし、スマートフォンでの写真撮影とは、一瞬に注意を払い、短時間のうちに共有を行うことです。

高齢者は写真を撮られることに対して色々な反応を示しています。実際の人物は、1）自分で自分の内面だと思うもの、2）外見、または3）フィルターやアプリを使って細工された画像と見なされることがあります。

「絶え間なき機会主義」は、場所と交通システムの関係を変え、気まぐれな旅行を容易にします。地図アプリはまた、休日やレジャーを簡単にします。

「絶え間なき機会主義」のおかげで、ニュースはリアルタイムで流れ、絶え間ない関心事になる可能性があります。ニュースや情報は、コミュニティに関連して新しい役割を果たします。

スマートフォンは、行列での待ち時間や移動中など、退屈する可能性があるときにいつでも娯楽を利用できるようにします。例えば、音楽には多様な方法でアクセスできます。

第6章　クラフトする

スマートフォンは、個人に合わせて変容する程度と親密さにおいて前例のないものです。ユーザーの性格や興味関心とぴったり合うように成形することができます。

この目的のために開発されたアルゴリズムと人工知能（AI）は、個人がアプリを選択したり、設定を変更したり、コンテンツを作成または選別したりする能力ほどには重要ではありません。

個人がスマートフォンを作り上げる様子は、職人技と見なすことができます。

スマートフォンはまた、個人だけでなく人間関係にも合うように作り上げられます。例えば、パートナー同士、親子、または従業員と雇用主の間の関係が含まれます。

個人は一般的に社会の文化的規範と価値観を体現しており、それがスマートフォンの基礎となります。しかし、個人はそのような規範に対して、典型であることも、特異であることもあります。
その場合、スマートフォンは、日本や宗教コミュニティのように、集団の中で合意された規範に準拠する可能性があります。
スマートフォンは、これらの文化的価値観の変化を促進する上でも重要かもしれません。例えば、カメルーンの中流階級の価値観を創造する場合などです。

第7章　年齢とスマートフォン

スマートフォンは、性別や階級、そしてこの章では年齢などの社会的パラメーターを反映するだけでなく、変化させます。
スマートフォンは、イタリアの「2世」の若者が自分のアイデンティティを探求するときや、定年退職した人が新しい日常をクラフトするときに彼らを助け、変革を促進する可能性があります。
高齢者にとって、スマートフォンは、今では余計なものと見なされる可能性のある、数十年にわたって蓄積された知識に対する敬意の喪失を表すかもしれません。
若者は、高齢者に使い方を教えるときにスマートフォンが直感的であると誤った主張することがよくあります。
高齢者は、デジタル技術を使いこなす器用さや、慣れない用法で使われる用語の知識を必要とするスマートフォン使用に苦労する可能性があります。適切な使い方を学ぶことにもハードルがあります。
最初のうちは、高齢者は排除されていると感じるかもしれませんが、スマートフォンをマスターした高齢者は結果として若者により近づいたと感じるかもしれません。
企業は、中国の美篇アプリなど、高齢者向けのアプリを開発する場合があります。

第8章　スマートフォンの核心：
LINE、WeChat、WhatsApp

LINE、WeChat、WhatsAppなどのアプリが支配的になり、ユーザーはスマートフォンを基本的にこれらのプラットフォームにアクセスするためのデバイスと見なす可能性があります。

スタンプなどの視覚的な媒体は、声と文字に並ぶ会話の不可欠な要素になっています。また、離れた場所から気持ちや愛情を伝えるための新たな方法を提供します。
これらのアプリは、家族関係を変化させる要素でもある可能性があります。例えば、拡大家族から核家族への歴史的な移行を部分的に逆転させることができます。
これらのアプリは、コミュニティを機能させ、組織することにおいても存在感を示しています。
つまり、スマートフォンは「拡張性を備えた社会性」を拡大し、様々な規模のグループと異なるレベルのプライバシーにスマートフォン使用を適応させます。
これを受けて、企業はこれらのアプリが社会に組み込まれるその方法から学び、それに応じてテクノロジーを調整することができます。例えば、WeChatの機能の一部として親族アプリが開発されました。

第9章　全般および理論的考察

私たちはスマートフォンを「持ち運ぶ家」と呼んでいます。これは、スマートフォンを私たちが使用するデバイスではなく、私たちが住む場所と考えるとより理解しやすくなるためです。スマートフォンを家庭空間として扱う事例はたくさんあります。
「距離の消滅」の後には「近接性の消滅」が続きます。
スマートフォンは、人間のように見えることではなく、認知機能などの人間の能力を補完することによってその親密さを達成し、「ヒト型の超越」をもたらしました。その結果、スマートフォンはその人の不可欠な一部のように感じられるようになりました。
スマートフォンは、いじめから依存症に至るまで、私たちの非人間的なすべての不快な特徴を等しく反映することができます。
新型コロナウイルス感染症のパンデミックは、ある重要な矛盾を明らかにしました。スマートフォンは監視の可能性を大幅に拡大しますが、同時に「距離を超越するケア」を発展させる手段でもあります。
このプロジェクトは、新型コロナウイルス感染症への対応において、スマートフォンの活用方法を決定する際に人々の関連する経験を評価する必要がある理由を示しています。この視点を私たちは「下からスマート」と呼んでいます。

図表一覧

略語一覧

4G	第4世代移動通信ネットワーク
5G	第5世代移動通信ネットワーク
AI	人工知能
ARPANET	高等研究計画局ネットワーク（Advanced Research Projects Agency Network）
ASSA	スマートフォンとスマートエイジングの人類学（Anthropology of Smartphones and Smart Ageing）
BBC	英国放送協会
ESPM	Escola Superior de Propaganda e Marketing（ブラジルの高等教育機関）
GPS	全地球測位システム（Global Positioning System）
HDR	ハイダイナミックレンジ画像（写真技術の一種）
IBM	International Business Machines（企業）
ICT4D	情報通信技術の経済開発への活用（Information and Communications Technology for Development）
LATAM	LATAM航空グループS.A.はチリのサンティアゴに本部を置く航空会社。名称はチリのLAN航空（Línea Aérea Nacional）とTAM航空（Transportes Aéreos Meridionais）の経営統合による。
NoLo	北ロレート地区（Nord Loreto）。ミラノのロレート広場から北東の、パドヴァ通り、パスツール駅、トロッテル公園周辺の地域を含む地区。
OTT	OTT（Over The Top）サービス税。2018年にウガンダで導入された、ソーシャルメディアの利用にかかる税金。
S.M.A.R.T.	Self-Monitoring, Analysis and Reporting Technology.
SUS	Sistema Único de Saúde（ブラジルの公共保健システム）
UGX	ウガンダ・シリング。ウガンダの通貨

著者一覧

Laila Abed Rabho　Harry S. Truman Institute for the Advancement of Peace研究員。エルサレム・ヘブライ大学イスラム・中東研究学部にて博士号を取得。アル＝クドゥス（エルサレム）のシャリーア（イスラム法）裁判所弁護士でもある。

Patrick Awondo　UCL人類学部研究員およびヤウンデ第一大学講師。『Le Sexe et ses Doubles』（2019）著者。デジタル人類学に注目する前は、サハラ以南アフリカ地域でのホモフォビア（同性愛嫌悪）から逃れ、フランスに避難するLGBTIコミュニティに関心を持ち、ジェンダーと移民の研究に取り組む。『Politique Africaine』、『Diasporas』、『Société contemporaine』、『African Studies Review』、『Review of African Political Economy』、『Archives of Sexual Behavior』など、多数の学術雑誌にフランス語と英語で論文を発表している。

Maya de Vries　UCLおよびエルサレム・ヘブライ大学博士研究員。2019年にエルサレム・ヘブライ大学にて コミュニケーション学博士号を取得。研究分野はデジタル・エスノグラフィー、ニューメディア、アクティビズム、イスラエル/パレスチナの民族・政治対立。

Marília Duque　ESPM『Escola Superior de Propaganda e Marketing』 サンパウロ研究員、 『Learning from WhatsApp: Best Practices for Health』著者。過去にUCL人類学部にて研究助手をつとめる。研究では、ブラジルの倫理、テクノロジー消費、高齢化と健康に注目。

Pauline Garvey　メイヌース大学（アイルランドキルデア県アイルランド国立大学メイヌース校)人類学部准教授。『Unpacking Ikea: Swedish design for the purchasing masses』（2018）

著者、『Home Cultures: The Journal of Architecture, design and domestic space』編集者。

Laura Haapio- Kirk　UCL人類学部博士課程学生およびRAI / リーチフェロー（公共人類学）。研究対象には、高齢化とライフコース、ウェルビーイングとデジタル技術が含まれる。オックスフォード大学にて映像人類学の修士号を取得。イラストを研究に取り入れている。

Charlotte Hawkins　UCL人類学部博士研究員。研究対象には健康の決定要因、インターサブジェクティビティー（間主観性）と語り、年齢と世代間ケア、コラボラティブ・エスノグラフィー、メディアと道徳などが含まれる。

Daniel Miller　UCL人類学部教授。ASSAプロジェクトおよび「Why We Post」プロジェクト総括者。『How the World Changed Social Media』（共著）、『Social Media in an English Village』、『Tales from Facebook』、『Digital Anthropology』（H. Horstと共編）、『The Comfort of Things』、『Stuff』、『A Theory of Shopping』、『Material Culture and Mass Consumption』など、著作・編著は42冊に及ぶ。

Alfonso Otaegui　Center for Intercultural and Indigenous Research（チリ・カトリック大学）講師。2014年にEHESSにて人類学博士号取得。グランチャコ（南アメリカ）の言語芸術、高齢者のデジタル・リテラシー、ラテンアメリカ移民の宗教およびコミュニケーションの実践について研究している。

Shireen Walton　ロンドン大学ゴールドスミス・カレッジ人類学部講師。オックスフォード大学にて人類学博士号を取得後、UCL人類学部ティーチング・フェローおよびASSAプロジェクト博士研究員をつとめる。研究分野は、メディアと社会変動、モビリティと移住、デジタル映像人類学。イラン、イギリス、イタリア、およびオンラインの世界でエスノグラフィー研究を実施している。

Xinyuan Wang　UCL博士研究員。『Social Media in Industrial China』著者、『How the World Changed Social Media』共著。2020年英国学術協会 Daphne Oram Award Lecture受賞。

シリーズに寄せて

本シリーズは、「スマートフォンとスマートエイジングの人類学（Anthropology of Smartphones and Smart Ageing）」、略してASSAと呼ばれる研究プロジェクトに基づいています。このプロジェクトは、一般的に自分を若いとも年老いているとも思っていない世代の老いの経験に焦点を当てました。私たちはスマートフォンの使われ方や、スマートフォンが及ぼす影響に特に関心があります。なぜなら、以前は若者のテクノロジーというイメージがあったスマートフォンは、今日グローバルで普遍的なテクノロジーになっているからです。また、スマートフォンがこの年齢層の人々の健康にどのように影響したかを検討し、人々が福祉環境を改善する手段としてスマートフォンを使用しているその方法を示すことでヘルス分野に貢献できるか確認したいと考えています。

このプロジェクトでは、9か国10の調査地で、11人の研究者が調査を実施しました。11人と調査地は次の通りです。Alfonso Otaegui（チリ：サンティアゴ）、Charlotte Hawkins（ウガンダ：カンパラ）、Daniel Miller（アイルランド：クアン）、Laila Abed RabhoとMayade Vries（アル＝クドゥス［東エルサレム］）、Laura Haapio-Kirk（日本：高知、京都）、Marília Duque（ブラジル・サンパウロ：ベント）、Patrick Awondo（カメルーン：ヤウンデ）、Pauline Garvey（アイルランド：ダブリン）、Shireen Walton（イタリア・ミラノ：NoLo）とXinyuan Wang（中国：上海）。これらの調査地名のうちいくつかは仮名です。

本プロジェクトの研究者の多くは、ユニバーシティ・カレッジ・ロンドン（UCL）の人類学部を拠点としていました。例外は、チリ・カトリック大学のAlfonso Otaegui、アイルランド国立大学メイヌース校のPauline Garvey、ESPM（Escola Superior de Propaganda e Marketing）サンパウロのMarília Duque、独立研究者Laila Abed Rabhoおよびエルサレム・ヘブライ大学のMaya de Vriesです。各調査地のエスノグラフィーは、調査開始および終了が遅かったアル＝クドゥスを除いて、同時に行われました。

本シリーズには、スマートフォンの使用とその影響に関する比較研究を行った『グローバル・スマートフォン』が含まれます。さらに、モバイルヘルス分野での私たちの研究を収録した編書を公開する予定です。また、エスノグラフィー研究を行った10の調査地のうち、アイルランドの2つの調査地をひとつにまとめて、9冊の単行書を出版する予定です。読者が各地での研究を比較できるように、これらの単行書の章立ては、第7章を除いてすべて同じです。

本プロジェクトは、当初から共同研究および比較研究が中心となっていました。開始以来、https://blogs.ucl.ac.uk/assa/でブログを運営しています。プロジェクトに関する詳細情報を載せたメインのウェブサイトはhttps://www.ucl.ac.uk/anthropology/assa/からアクセスできます。本ウェブサイトの重要な部分は、各調査地の言語に翻訳されています。各調査地の比較研究を行っている巻と、いくつかの単行書も翻訳されます。私たちのすべての著作は、可能な限り、クリエイティブ・コモンズ・ライセンスにより無料でアクセスできるようにしています。本シリーズでの語りは、幅広い読者がアクセスできるように意図されており、学術的な議論や引用は文末脚注に記載されています。

シリーズ著作のデジタル版には動画が含まれています。ほぼすべての動画が3分未満の短さです。こうした動画が私たちの調査地の様子をよりよく伝え、読者が調査参加者の声で直接調査地について聞くことができればと願っています。本書を電子書籍版で読んでいる場合は、各動画をクリックすると、私たちのウェブサイト上で視聴できます。紙媒体で読んでいる場合は、インターネットに接続しているときに、キャプションに記載されている各動画のURLから表示できます。

謝辞

はじめに、この研究に参加し、彼らの時間と経験を私たちに与えてくれた何千人もの調査参加者に謝意を表したいと思います。匿名性への取り組みから、ここで参加者個人に謝辞を述べることはできませんが、この研究における彼らの協力に対して、ひとりひとりに深く感謝します。プロジェクトチームの運営や、原稿編集、図表作成、その他数え切れない場面で私たちを支援してくださった、本プロジェクトの研究助手Georgiana Murariu氏に特に感謝しています。2つの調査地で研究支援をしていただいた佐々木理世氏とAlum Milly氏に感謝します。UCL Pressの匿名の読者、Rik Adriaans氏、Wendy Alexander氏、Rickie Burman氏、Andrew Cropper氏、Justin Davis氏、Marcus Fedder氏、Heather Horst氏、Victoria Irisarri氏、Suzana Jovicic氏、Katrien Pype氏、Simin Walton氏、Christopher Welbourn氏を含む、本書の初期原稿を読んでいただいたすべての人に感謝します。また、学術界の同胞である木村友美氏、Marjorie Murray氏、David Prendergast氏、Elizabeth Schroeder-Butterfill氏、Jay Sokolovsky氏にも感謝します。さらに、動画の多くを制作したBen Collier氏と、Daniel Balteanu氏を含む他の映像制作に携わった人たちに感謝します。また、UCL Pressのサポートと、Catherine Bradley氏の思慮深い校正にも感謝しています。

ほとんどの調査と携わった研究者は、欧州連合の研究とイノベーションプログラム「ホライズン2020」の下で欧州研究評議会（ERC）の助成を受けました（採択No. 740472）。さらにAlfonso Otaeguiは、チリのサンティアゴにあるCenter for Intercultural and Indigenous Researchより CIIR助成金を受領しました（ANID-FONDAP15110006）。Laila Abed RabhoとMayade Vriesは、Humanitarian Trust Committee、エルサレム・ヘブライ

大学のSwiss Center for Conflict Research, Management and ResolutionおよびSmart Family Institute of Communicationsより資金援助を受けました。Laura Haapio-Kirkは、木村友美氏および佐々木理世氏とのモバイルヘルスに関する共同プロジェクトのために、大阪大学とUCLとの戦略的パートナーシップファンドからも資金提供を受けました。Marília Duqueは、ブラジル高等教育支援・評価機構（CAPES）からも資金提供を受けました（Nº 88881.362032 / 2019-01）。

1
はじめに

「スマート」と「フォン」

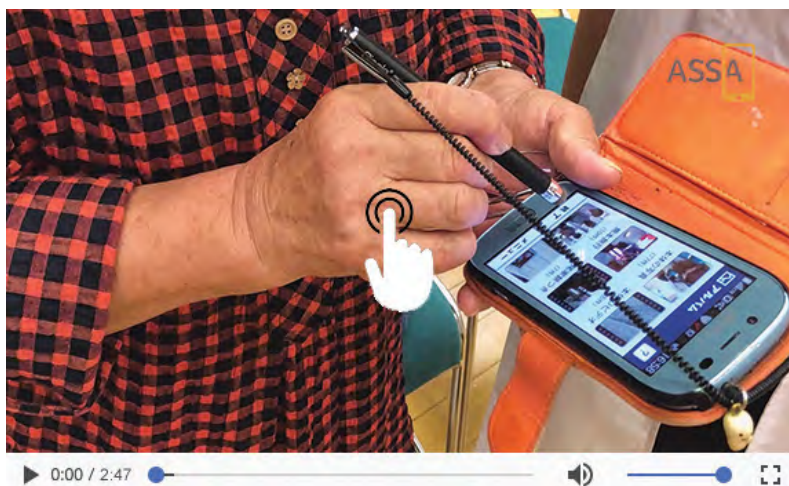
日本に暮らす佐藤さんは90歳、生け花の先生です。彼女は今でも生け花の稽古を欠かさず、京都の自宅から生け花を教えています。スマートフォンを手にしてから3年、今ではそのスマートフォンが佐藤さんの仕事と生活に欠かせないものとなっています。佐藤さんは生け花教室のスケジュール管理を全てメッセージアプリのLINEで行っており、LINEの友だち数は100人を超えています。LINEの既読確認機能を気に入っており、生け花教室の生徒にメールを送った際は、フォローアップとしてLINEでその旨を伝えることもあります。スマートフォンのカレンダーには、京都各所のお店に飾られている生け花の交換スケジュールが記されています。生け花に関することや展示会情報などのブログも書いており、ブログを通して佐藤さんを知った生徒も多くいます。

佐藤さんのスマートフォンは、仕事以外にも天気やバスの時刻表確認など、日常生活を便利にしています。例えば、LINEを通して近所のセブンイレブンにお弁当や漬物、豆腐などの食料品を注文することができ、注文するとセブンイレブンから確認のために商品の写真が送られてきます。世界の様々なことに対して大変興味があると語る佐藤さんは、スマートフォンの専用アプリを使って毎日脳トレをしたり、語学学習アプリで一日ひとつ新しい英単語を学んだり、良好なメンタルヘルスの維持に努めています。もちろん、身体の健康も重視しています。佐藤さんは毎日歩数計をチェックし、消費カロリーを確認しています。足に疲れを感じた際には理由を検索したり、健康レシピを調べたりします。テレビを見ていて、わからないことがあると姪に電話をしていましたが、今ではGoogleに聞くようになりました。そんな中、佐藤さんは同年代の友人や、年下の人たちで

さえ、その多くは機能が限定的な携帯電話（通称ガラケー）を使っていることに不満を感じることがあります。スマートフォンを薦めようとしても、彼女のように新しいテクノロジーに興味を抱く人は少ないようです。佐藤さんがスマートフォンを受け入れたのは、これまでの人生でも同世代の人々よりもひと足先に新しいものを取り入れてきた彼女の姿勢が反映されているのかもしれません。

佐藤さんにはプロミュージシャンである60代半ばのみどりさんという生徒がいます。下の動画（図1.1）では、みどりさんが長い間悩んだ末、スマートフォンを手に入れようと決心した理由が説明されています。

アイルランドに住む80歳のメアリーは、花の絵を描くことが趣味で、Pinterestを活用しています。Pinterestで描き方の例を検索したり、植物の名前のスペルをチェックしたりします。また、メッセージアプリのWhatsAppを使って、近々訪問を予定しているオランダの友人とビデオ通話したり、Measureというアプリを使用して、孫の数学の宿題を手伝ったりしています。YouTube Musicは、メアリーが所属する合唱団の練習にとても役立ち、またアイルランドの公共放送RTÉが提供する配信サービスを利用して、聴き逃したラジオ番組をチェックしています。メアリーが歩数計を使わなくなったのはごく最近のことです。

図1.1　動画『私のライフライン：スマートフォン』http://bit.ly/smartphoneisalifeline

Instagramでは、6か月間毎日自分のアカウントに絵を投稿してくれた娘に限らず、地元のアイルランド人アーティストたちもフォローしており、さらに、国立美術館の展示情報をGoogleで検索しています。メアリーはスマートフォンのカメラを使用して、バスを待っているかのような鶏など、ちょっと風変わりな写真を撮っています。その他にもスマートフォンを使って様々な新聞を読んだり、Facebookをこまめにチェックしたり、バスと鉄道の時刻表アプリや、その他の交通情報用にはRealtimeというアプリを利用したりしています。メアリーはスマートフォンに費やす時間をどのように使用すべきか、明確な考えを持っています。例えば、「誰もが趣味を持っている必要がある」と感じている一方、周りの友人はFacebookにあまりにも多くの時間を使いすぎていると考えています。メアリーはFacetimeが嫌いです。なぜなら、突然ビデオ通話がかかってくるので化粧をする時間がないからです。iPhoneを使い始めて5年が経ち、周囲に聞いたり、何か講座に参加したりするよりも、何事も自分で解決することを好みます。スマートフォンに関して彼女は、「いちいちケチをつけない方が良い」と話します。

最後の例として、図1.2に示す動画は、中国の高齢者がどのようにスマートフォンを使用しているのか、その概要をまとめています。

図1.2　動画『あなたなしで、どう生きたらいいの？』http://bit.ly/lifewithoutyou

本書のタイトルは『グローバル・スマートフォン：世代を超えるテクノロジー』です。当たり前のように日々使用するデバイスとして、スマートフォンの一般的な調査が可能になったのは、ごく最近のことです。少し前までは、スマートフォンの使用はより限定されていました。今やスマートフォンは、80代、90代の人々の間でその能力を開花させ、スマートフォンは若者だけのものという従来の概念を覆しています。以前行った「Why We Post」[1]というソーシャルメディアの比較研究では、多くの地域で、スマートフォンやソーシャルメディアが40歳以上の人に使用されることはないと断固主張する意見が目立ちました。今、この年齢の障壁は崩れ去っています。つまり、35億人[2]の生活の中心となるスマートフォンを理解するということは、もはや不可欠であるように感じます。例えばイギリスでは、成人人口の84%がスマートフォンを所有しています[3]。

スマートフォンは確かに、人類にとって普遍的な付属物になりつつあります。本書は、新型コロナウイルス感染症のパンデミックに続く社会的孤立の時期に書かれました。これは世界中の多くの人々にとって、スマートフォンが社会的コミュニケーションの源となった時代です。ほとんどの人は、対面の出会いと比較してスマートフォンを用いたコミュニケーションの欠点を痛感しましたが、それと同時に、もしかしたらスマートフォンなしでのロックダウンやステイホームを経験しなければならなかったのではないか、という考えに愕然としました。スマートフォンの活用範囲に驚くべき展開がある一方で、その展開はほとんど当然のことと見なされています。

本書の最も重要な目的は、世界中の人々に対するスマートフォンの影響を理解することです。続く第二の目的は、スマートフォンの真の姿を理解することです。最終章では、これら2つの目的を組み合わせた結論を示します。最終章や他の章の結論でも導入される、「持ち運ぶ家（Transportal Home）」、「ヒト型の超越（Beyond Anthropomorphism）」、「絶え間なき機会主義（Perpetual Opportunism）」といった用語は、スマートフォンがどう使われているかという他に、スマートフォンが、例えば私たちが住む場所の感覚などにもたらした変化に関する考察を表しています。

私たちのエスノグラフィー研究では、ひとりひとりがそれぞれ各コミュニティに16か月間住み、そこに暮らす人々の日常生活に参加することで調査を行いました。エスノグラフィー研究は、スマートフォンとは何なのかを明らかにするための唯一の

手段かもしれません。スマートフォンがいまだかつて例を見ないほど柔軟に変容する可能性があるからです。各ユーザーがスマートフォンをどのように変容させているのか、そしてその使用法はどのようなものなのか、人々の生活を覗かなければ分かり得ないことです。エスノグラフィーは、そのような研究に必要な長期的な信頼を確立するための手法です。主にスマートフォンに対する人々の意見に基づいている第2章を除いて、本書は、スマートフォンを使用している人々との議論に加えて、人々が日常生活でスマートフォンをどのように使用しているか直接観察して得たことに基づいています。

本書の大部分がスマートフォンとは何か、そしてそれが使用者に与える影響を記述しているのであれば、必然的にスマートフォンが「ではない」ものについて、簡単に説明しなければなりません。これは、「スマートフォン」ということば自体が誤解を招くため必要なのです。このデバイスを理解するには、「スマート」と「フォン」の両方を再考する必要があります。「スマート」が、スマートフォン、スマートシティ、スマートホームなどの単語で使用されているとき、これはS.M.A.R.T.という略語に由来します。S.M.A.R.T.は「Self-Monitoring, Analysis and Reporting Technology」の略です。このことばは、1995年に多国籍のテクノロジー企業IBMが（Compaqと同時に）ドライブが故障する前に警告を発するディスクを製造した際に導入されました[4]。今日、人工知能（AI）の発展により、「スマート」は、自律学習に基づく知能の一形態と考えられています。これは、機械やデバイスが自律的な監視と処理を通じてユーザーに適応できるという考えを反映しています。

対照的に、本書は全く異なる「スマート」の概念に基づいており、私たちはこれを「下からのスマート」という表現を借りて表しています[5]。本書全体を通じて提示されている証拠は、スマートフォンがセルフモニタリングによってユーザーから学習する能力はかなりマイナーな機能であることを示唆しています。スマートフォンが最終的にどのようなものになるのか決定する、ずっと重要な要素は、スマートフォンが使用者の手によって変容する様です。これは、購入後にのみ繰り広げられるある種の職人技です。この職人技こそ、スマートフォンを非常に親密で個人的なツールに変身させているのです。

もしかしたら、スマートフォン開発者は、例えば韓国に住む10代の若者を念頭に開発したかもしれません。チリに移住したペルー人が、定年退職したカメルーンやアイルランドの中流階

級、あるいは日本に住んでいる90歳の生け花の師範と著しく異なる方法でスマートフォンを使用している事実について、特に関心を持っていなかったかもしれません。ここで説明したいのは、生け花を学習する「スマート」なスマートフォンではありません。私たちはむしろ、自分の生け花をより充実させるために、スマートフォンを自分のものにし、自由自在に操る、「スマート」な90歳の女性に焦点を当てたいのです。これこそが、「下からのスマート」ということばで表される創造性です。

本書は同時に、「フォン（電話）」ということばからの根本的な脱却を提案します。スマートフォンという単語の意味を考えると、本質的には電話として知られるデバイスの最新機種であると考えられます。しかし、スマートフォンは実際どの程度「電話」といえるでしょうか。「電話機」は電話をかけるための機器です。しかし、スマートフォンには非常に多くの機能があり、特に若者の間では、音声通話はその機能のごく一部に過ぎません[6]。声の使用でさえ、ディクテーション機能など様々な機能に分散しています。

したがって、スマートフォンを単なる電話の延長として考えると、誤解を招く可能性があります。確かに、どんな種類の電話と考えても、スマートフォンを理解するにはあまり役立たないかもしれません。電話機の歴史や文献調査[7]では、現在のスマートフォンが象徴するものはほとんど除外されているでしょう。スマートフォンは、数えきれないほどの使用法の集合体であり、それぞれについて膨大な文献が存在します。例えば、現代において日常の写真撮影や、国境を越えた写真の共有・鑑賞の大部分は、スマートフォンを介して行われます。それならば、スマートフォンは電話をかけることもできる「スマートカメラ」と表現した方がよいのでしょうか[8]。その場合、電話ではなく写真（デジタル）の歴史に焦点を当てるべきでしょうか。この方がより劇的な変化といえるでしょうか。

写真はもともと表象と記録の保存を重視していました。「スマート・カメラ・フォン」は、主にソーシャルメディアを通して、視覚情報の共有に使われています。しかし、写真はスマートフォンの視覚的要素のひとつにすぎません。Googleマップなども視覚的要素に入ります。つまり、スマートフォンはビジュアルメディアの使用に関するより全体的な歴史を想起させます[9]。

写真がソーシャルメディアで共有されるようになった今、スマートフォンは私たちが生活に関する情報を共有するデバイス

であるという理解が定着してきています。最近出版された、歴史家Lee Humphreysの著作では、このような共有に関してとても興味深い歴史が記されています[10]。少し紹介すると、ビクトリア時代の日記は、他人に読まれることを前提としていました。これは、妻が夫の家での新しい生活について自分の両親に知らせる方法であり、また、子供の日記は夕方に朗読される習慣もありました。Humphreysは、この習慣を後のブログ、そしてvlog（ビデオブログ）の発展、さらに現代のFacebookの使用に関連づけています。これは、夕食に何を食べたかを人々に伝えるのは現代のナルシシズムの事例であるという推論に対する整然とした反論です[11]。同様に、Humphreysは、ビクトリア時代のスクラップブックはPinterestなどのソーシャルメディアの前例であると指摘し、海外旅行について他人に話したり、画像を通じて記念アルバムを作成したりする背後には長い歴史があることを示しています。

　現代のスマートフォンの用途をより深く検討すると、その表面を保護しているゴリラガラスを傷つけてさえ、なかなか見えない現実があるように感じます。その理由のひとつは、スマートフォンを「スマート・カメラ・フォン・日記」と考えたとしてもまだ不完全であるということです。どうしてこれらの機能はスマートフォンが私たちの場所感覚を変化させたことよりも重要だといえるのでしょうか[12]。あるコメンテーターが以前言っていたように、スマートフォンがいつも身近にあることでどんな場所もすべて同じになっているのでしょうか[13]。スマートフォンは、私たちが音楽を聞き、保存し、そして共有する場でもあります。また翻訳機にもなり[14]、交通案内、観光にも欠かせず、そしてゲームをする場所にもなります。さらには、様々な知識を得る情報源にもなり、真偽を問わず有名人のゴシップからニュース、物理学の発見まで、考えられるすべてのトピックに関する情報を人々が探す場所となっています[15]。

　これらはすべて、この序章が従来の考え方に従うことができないことを示しています。スマートフォンに関して、情報を入手する手段の歴史から娯楽の歴史まで、すべてを網羅することはできません。また、位置特定技術から写真撮影まで、すべてを含む文献レビューも困難な作業です。唯一可能なのは、ひとつのデバイスから多くのことを実行できる私たち人間の能力に関する歴史と、文献レビューなのかもしれません。ひとつで多目的に対応できるもので似ているのはスイスのアーミーナイフですが、このたとえにも限界があります。もうひとつは、

「ポケットの中のコンピューター」です。しかし、コンピューターは、電話をかけたり写真を撮ったりするための主要なデバイスではありません。ましてや、身体の延長のように感じるほど親密なものではありません。さらに、本研究の調査地によっては、コンピューターを使用したことがある人が少数である、あるいは若者だけであり、多くはスマートフォンを通して初めてインターネットを経験していました。スマートフォンには本当に前例がないのです。

それでも、過去のデバイスに関する文献は、私たちのスマートフォンに対するより深い理解の鍵になるかもしれません。これまで別々に行われていたことの境界を曖昧にするスマートフォンの能力が少しずつ理解できる可能性もあります。これまで情報を記録するスマートフォンの活用と、写真の機能について述べました。しかし、もしかすると新たな発見というのは、この2つの機能がスマートフォンを通してリンクし、カメラ機能で情報の保存ができるようになったことかもしれません。例えば、お店の看板、雑誌のページ、さらに買い物リストやコンサートの広告などを簡単に撮影することができます。同様に、スマートフォンのカレンダー機能はWhatsApp（LINEに似たメッセージアプリ）などのグループチャットで簡単にリンクできるため、様々なミーティングの時間や場所の変更が簡単になりました。スマートフォンは、機能を集約するだけでなく、各機能をリンクさせる能力としても重要になってきているのです。

スマートフォンの無限大の可能性に立ち向かうことは、本研究のアプローチにエスノグラフィーを用いることをより正当化します。テクノロジーに注目した研究とは異なり、私たちはスマートフォンをただ能力が優れているデバイスとして検討しようとはしません。こうした能力の多くはいまだ使用されていません。私たちにとってスマートフォンは、私たちが研究を行った調査参加者の人々に見られる用途のみで構成されています。「下からのスマート」の観点では、目の前にあるスマートフォンを観察するのではなく、スマートフォン開発者が想定していた展開の可能性にも関係なく、人々の創造力に焦点をおきます。本書は、人々が日常生活の中にスマートフォンを融合させるその驚くべき発明やデザイン、活用法を豊富に書き綴っています。

『グローバル・スマートフォン』は、文化の違いを常に認知する比較人類学の研究でもあります。本書は時に、グローバルなスマートフォン、つまり様々な調査地に渡る一般化が可能な

側面を示しています。同時に、本書は様々な文化によって異なるローカルなスマートフォンの側面も明らかにしています。自然な、あるいは普通のスマートフォンの使い方というのは存在せず、したがって間違った、あるいは異常なスマートフォンの使用法も存在しません。ある地域の人々に顕著な使用について議論することがあるかもしれません。しかし、これは同時に典型的でない個人がいるということでもあります。ジェンダーや社会的階級に関して一般化を行うかもしれませんが、一方で個人ひとりひとりを「カテゴリー」や「タイプ」という枠に収めることはできません。したがって、本書の大部分で色々な個人の事例を描いていますが、これは例を示すというだけでなく、彼らのユニークさを認めるためでもあります。

プロジェクトの概要

このプロジェクトは、9か国で10のエスノグラフィー調査を実施した11人の研究者で構成されています[16]。各地での調査は、少なくとも16か月行われました。アル＝クドゥス以外の調査地では、このプロジェクトは2018年2月に開始し、2019年6月下旬まで行われ、研究者はそれぞれが調査するコミュニティの近くに住みました。研究手法、資金、研究倫理、および本研究のより広い文脈の概要は、本書の付録に記載されています。調査地は、代表として、または例として選んだわけではありません。選定に隠された論理などもありません。研究チームの背景と興味に応じ、調査地は選択されました。重視されたのは、現代世界で見られる行動や価値観の範囲を例示するのに、十分な多様性が含まれていることでした。また、これらの調査地をその国の代表例と見なしてはなりません。ヤウンデの中流階級のコミュニティがカメルーンを代表することも、サンティアゴに住むペルー人移民がチリを代表することもありません。

この研究には、高齢化、健康、スマートフォンという3つの主要なトピックが含まれています。また、高齢の枠にも、若いという枠にも当てはまらない人々が経験する高齢化に焦点を当てた単行書9冊も近日発行予定です。このプロジェクトは、この「枠」に当てはまらない人々に焦点を当てました。この枠はそれぞれの国で大きく変動し、例えば、日本とウガンダを比べると、日本の方が高齢者の割合がはるかに高くなります。このことから、本書では「高齢者」ということばを使用しています

が、これは必ずしも老年学が対象とするような非常に高齢で身体の弱い人々を指し示しているわけではありません。高齢化に関連する諸課題については、シリーズの単行書でより広範な議論を展開しています。また、本プロジェクトの研究者の多くは30歳前後だったので、自然と同年代の人と知り合う機会が多くありました。

スマートフォンについて考えると、自然と若者に注目してしまいます。そのため、高齢者を中心とするこのプロジェクトに違和感を抱くかもしれません。先行研究に若者固有のトピックが含まれていたように、本書では、例えば第7章のように、高齢者に特有の内容を多く扱っています。高齢者に注目することにより、特定の世代グループの隙間からスマートフォン研究をすくい上げ、人類全体が持つ端末として研究することができました。本書で最も主張されるのは、世代間の関係におけるスマートフォンの重要性です。

さらに、高齢化とスマートフォンに加えて、保健分野でスマートフォンを活用するモバイルヘルス[17]の研究も結びつけています。モバイルヘルスで注目するのは、人々の福祉に直接貢献することを目的とした、スマートフォンの応用です。この要素に着目したきっかけは、患者が情報を入手する支援[18]、ケアの変革[19]、公衆衛生の提供[20]、またはオンラインの健康関連コミュニティ[21]など、様々な活動のために現在開発されている、目的に特化した専門アプリの急増です。健康関連のアプリは、フィットネスから月経、糖尿病の管理に至るまで、様々な健康管理を目的としてマーケットに導入されています。

研究が進展するにつれて、「下からのスマート」は大きな方向転換をもたらしました。このような健康管理に特化したアプリの使用は、比較的限られていることが明確になってきたからです。専門アプリの代わりに、調査参加者（以降、参加者と呼びます）の大多数は、例えば高齢の親族の介護を調整するために、メッセージアプリWhatsAppのグループを設定するなど、日常のアプリを定期的に使用している傾向が見られました。このため、GoogleやWeChatなど一般的なアプリのヘルス分野での活用に注目することになったのです。私たちは、有料のモバイルヘルスアプリではなく、無料で、かつ健康管理を目的としたスマートフォンの使用に焦点を当てました。さらに、この研究から発展した様々なプロジェクトについては別に出版されますが[22]、本書でも頻繁に引用されているケアと健康の問題はそちらでも説明されるでしょう。新型コロナウイルス感染症の影響も強く

受けました。もちろん、この期間中も研究者は皆、各調査地の友人や参加者と連絡を取り合っていました。パンデミックや社会的孤立の状況に対応して、人々のスマートフォン使用の調査が続いていきました。

この調査で使用された研究手法は、人類学で利用される標準的なものであるため、付録に記載されています。このような手法に詳しくない場合、または本書で示される証拠の由来をより良く理解したい場合は、付録から目を通すことをおすすめします。また、このプロジェクトでは手順が定められており、各調査地で、スマートフォン、高齢化、ヘルスの3つの主要なトピックそれぞれに関連する、少なくとも25のインタビューを含める必要がありました。しかし私たちの主な研究方法は参与観察であり、研究者は多くの地域活動に参加しました。さらに、研究チームのメンバーの中には、高齢者向けのスマートフォン教室を開設し、場合によっては1年以上教えた人もいました。

調査地

各地のちょっとした逸話は、2週間ほどあれば集めることができます。それでも16か月間、人々の生活に入り込む理由は、エスノグラファーが観察し、感じ取っていることがその文化の一般的で典型的な事象であるか、それとも、個人または特定のグループに固有のものなのかを判断するためです。この期間は、オンラインでの会話や活動に参加するために必要な信頼と友情を築くためにも不可欠でした。オンラインでのコミュニケーションは主にプライベートなものであり、しばしば家族内のやり取りに限られるからです。重要な研究手法のひとつは、スマートフォンにある全てのアプリを調べて、それぞれどのように使用しているのか確認することでした。調査で築かれた信頼は、匿名性の保証と、スマートフォンの使用とその結果を直接観察することで学問が確立するという考えを丁寧に伝えることに基づいていました。いくつかのより大きな調査地では、匿名性の担保は実際の地名を使用しても成立します。しかし、それ以外のケースでは、本書やシリーズの他の著作で使用している名前や名称は全て仮名です。今回調査を行ったほとんどの調査地について簡単な紹介動画を作成しました[23]。本書に登場する調査地は次の図のとおりです（図1.3）。

図1.3　ASSAプロジェクトの調査地を示した地図（トリニダードの小規模研究はまだ実施されていません）。ASSAプロジェクトのウェブサイトはこちら：https://www.ucl.ac.uk/anthropology/assa/

ベントーサンパウロ、ブラジル

ブラジル出身の人類学者、Marília Duqueは、彼女がベントと呼ぶブラジルのサンパウロ市にある地区で調査を行いました。この調査地は中流階級が暮らす地区で、医療サービスが集中しています。 高齢者向けの様々なアクティビティを提供しており、地下鉄などの公共交通機関が発達しています。そのため、サンパウロの様々なところから人が集まります。つまり、ベントに住む人々に限らず、低所得地域の人々を含め、エスノグラフィーを行う上で幅広い人口をカバーしていました。Maríliaは18ヶ月間、WhatsAppとスマートフォンの使い方講座を実施し、その他に瞑想、ヨガ、起業向け講座/交流会など、高齢者が利用できる多数のアクティビティにも参加しました。

クアンーアイルランド

イギリス出身の人類学者Daniel（Danny）Millerは、ダブリンから1時間以内にある人口約1万人の沿岸の町をクアンと名付け[24]、そこで研究を行いました。もともと約2300人ほどの漁

村でしたが、1970年代以降の開発により、町は拡大しました。公営団地は多少あるものの、中流階級が多く、教育、保健、銀行関係、あるいは公務員が典型的な職業です。Dannyは、60代、70代の参加者に焦点を当て、ウクレレを学び、Men's Shed（DIYなどの男性中心コミュニティ）に参加するなど、定年退職後の人が多く集まる活動に参加しました。Dannyのインタビューはカフェや人々の自宅で行われました。

ダル・アル＝ハワーアル＝クドゥス（東エルサレム）

　アル＝クドゥスは、アラビア語でエルサレムを表し、パレスチナ地域を指します。このエスノグラフィーはパレスチナ出身の研究者Laila Abed Rabhoと、イスラエル人の学者Maya de Vriesの共同プロジェクトです。ダル・アル＝ハワは約1万3000人のパレスチナ人コミュニティであり、アル＝クドゥスにあります。イスラエルによる併合の前は、エルサレムの旧市街とベツレヘムの間にある村でした。ここは、人々の日常生活に欠かせない場所であり、様々な役所やデジタルサービス、および医療サービスと人々との関係に影響を与えています。LailaとMayaは、地元のコミュニティセンターにあるシニアクラブに焦点を当て、コミュニティセンターと人々の自宅の両方でインタビューを行ったり、人々と会話を交わしたりしました。Mayaは、スマートフォンの使い方講座も行いました。

カンパラーウガンダ

　イギリスの人類学者であるCharlotte Hawkinsは、カンパラにある人口約1万5000人の地域で調査を実施しました。ここは、ウガンダ語で「丘」を意味する「ルソズィ（Lusozi）」と呼ばれています。彼女の調査は、現地の研究助手、アモール（仮名）による地域言語でのインタビューや翻訳に支えられて実行されました。ルソズィに住む人々は、ウガンダの様々な地域出身の人が多く、その中でも参加者の大多数はウガンダ北部の田舎出身だったので、Charlotteは彼らの故郷であるグルやキトゥグム周辺の村でも交流を深めました。スマートフォンの使い方を具体的に理解するために、Charlotteはアンケート調査に加えてインタビュー調査を実施し、女性コミュニティや互助会などの活動に参加しました。

京都・高知—日本

イギリスとフィンランドにルーツを持つ人類学者Laura Haapio- Kirkは、主に2つの地域で研究を行いました。ひとつは、人口140万人の京都の中心部であり、もうひとつは西日本の高知県北部にある嶺北地域でした。嶺北地域は典型的な日本の農村部の環境で、高齢化が急速に進んでおり、65歳以上の人口割合がとても高いです（40%）。Lauraは、毎年75歳以上の人を対象に行われている健康診断のボランティアとして、嶺北地域に足を踏み入れました。この健康診断は、主に京都大学の医師グループによって実施されています。彼女はこのボランティアをきっかけに、嶺北地域の人々の生活をより良く理解するため、高知県を頻繁に訪れました。彼女の研究は、助手の佐々木理世により支えられました。

NoLo—ミラノ、イタリア

イギリスとイランにルーツを持つ人類学者Shireen Waltonは、ミラノの様々な所得の人々が混ざった地域で研究を実施しました。この地域は、イタリアの「ソーシャルストリート」（ひとつの通りが地域コミュニティの交流の場になる）のアイデアにちなんで、最近NoLo（North of Loreto）と呼ばれています[25]。この地域には、シチリア島などイタリアの様々な地域から来た人々や、エジプト人、ペルー人、フィリピン人が住んでいます。また、彼女はアフガニスタンのハザーラ人コミュニティでも研究を行いました。Shireenは、女声合唱団から裁縫グループ、多文化センター、イタリア語の講座まで、様々な活動に参加しました。 彼女は、調査地の中心部に位置する、多様な人々が暮らす住宅地に居を構え、自身の都市＋デジタルエスノグラフィーのハブとしました。

サンティアゴ—チリ

アルゼンチン出身の人類学者Alfonso Otaeguiのフィールドワークはサンティアゴの2つのグループで実施されました。ひとつ目のグループは、定年退職したチリ人の団体で、カルチャーセンターでの高齢者向けスマートフォン講座に参加していた人たちでした。参加者を長期にわたって観察することで、新しいテクノロジーを使おうとしている高齢者によくあるパターンや、直面する困難を見出すことができました。2つ目のグループはペルー人移民です。伝統的なキリスト教への信仰が深く、

国外にいる間も守護聖人に敬意を表し続けています。Alfonsoは、WhatsAppグループとFacebookのライブ配信で行われるパーティーやイベントを調査し、中年後期の移民がディアスポラ全体で親族や友人と連絡を取り合っている様子を観察しました。

上海—中国

中国人の人類学者Xinyuan Wangは、人口2700万人以上の中国最大都市、上海で研究を行いました。彼女は上海にある「ミニ」調査地に焦点を当てました。市内中心部の比較的低層の住宅が並ぶ地域、上海の住民のほとんどが住む、高層マンションが立ち並ぶ郊外エリア、上海に隣接する町の郊外にある中所得者層向けの高齢者住宅、そして大規模な高齢者ケアセンターで調査を実施しました。Xinyuanはフィールドワークの早い段階から、家族写真と彼女が住んでいた住宅地のオーラル・ヒストリー（口述歴史）に基づいた企画展を開催しました。

ソーンヒル—ダブリン、アイルランド

アイルランド出身の人類学者である Pauline Garveyは、家族と一緒にソーンヒル[26]に住んでいます。ソーンヒルは、ダブリン市の北側にある、海岸沿いの中流階級を中心とした郊外地域です。ダブリンの人口は約50万人で、ソーンヒルの中心部には約2万人が住んでいます。ほとんどの人は市内で働き、郊外から中心部まで公共交通機関で移動します。主な職業には、専門職、銀行関係、公的機関、自営業があります。Paulineは、手芸とコーヒーのグループ、教会のグループ、ウォーキングクラブなどの様々なコミュニティグループに参加しました。彼女は主に定年退職後の人々と時間をともにしていましたが、研究には40代と50代の参加者も含まれています。他の調査地では国レベルの一般化をできる限り避けていますが、クアンとソーンヒルの調査は同時に行われたため、「アイルランド」や「アイルランド人」という全般的な表現が比較的多く使用されています。また、両方の調査地を指すことばとして「ダブリン」という表現を使用することもあります。

ヤウンデ—カメルーン

カメルーン出身の人類学者であるPatrick Awondoは、故郷の首都、人口280万人のヤウンデで調査を行いました。彼は「ム

ファデナ（Mfadena）」という仮名が付けられた、中流階級が暮らす地区に注目しました。この地域の人々のほとんどは、中央官庁や、教育や文化などの分野に従事する公務員です。また、地区住民の多くは民間ビジネスにも携わっており、民間企業で働く人もいます。住民はウガンダ各地からやって来ており、駐在員も多いです。Patrickがコミュニティに入り込む主な入り口となったのは、スポーツレジャーグループと自助グループでした。自助グループは地域で「トンティン（tontines）」として知られています。

スマートフォンの歴史

1章でスマートフォンの歴史を全て語ることは難しいですが、「電話」という機能がある限り、少なくともスマートフォン自体の簡単な歴史を書き出すことはできます。携帯電話は1990年代に消費者向けデバイスとして確立されました。しかし、どれだけ初期の携帯電話に慣れていても、2007年にiPhoneが初めて世界に発表されたときの、人々の感動や驚きを損なうことはありませんでした[27]。インターネット対応の携帯電話（通称ガラケー）がそれ以前に普及していた日本の場合は、それほど大きな変化を感じなかったかもしれません。今でも高齢者に絶大な人気があるガラケーは（図1.4）、iPhoneなどのスマートフォンが普及する際に、新しい機能への架け橋[28]の役割を果たしたのかもしれません。日本以外で、この橋の役割に最も近かったのは、iPhoneが登場する前に世界的に人気があったBlackberryかもしれません[29]。しかしこれらを除けば、スマートフォンというタッチスクリーンでアプリをベースとしたデバイスは、世の中に全く新しい世界を提供しました。

スマートフォンの歴史には、大きな転機が3つあります[30]。まずはiPhoneの登場です。2007年に世界を驚かせたiPhoneには、スマートフォンに関して私たちが特殊だと考えるほとんどの特徴が含まれていたからです。次に、Androidスマートフォン、特にSamsung Galaxyの登場が挙げられます。Androidの開発により、スマートフォンに豊富な種類が生まれ、世界的に見るとiPhoneは少数派になりました。最後の非常に重要な転機は、主に中国製の安価なスマートフォンの登場です。Huaweiは2009年に最初のAndroidスマートフォンを、Xiaomiは2011年にスマートフォンの発売を開始しました[31]。

図1.4　日本の携帯電話（通称ガラケー）撮影： Laura Haapio-Kirk

格安モデルと大手スマートフォンブランドの間には、ステータス以外にさほど大きな違いはありません。格安端末の登場により、スマートフォンは裕福な一定の地域に限定されることなく、グローバルな存在となっていきました。このような拡大はとても重要であり、この研究の前提条件でありました。なぜなら、調査対象には、あまり裕福でなく、最高水準のモデルを所有していないかもしれない人々が含まれていたからです[32]。スマートフォンの背景には、組み立てやサプライチェーン、独立したアプリ開発企業など、様々な要素の発展が関わっていますが、これらは当プロジェクトの範疇を超えています[33]。

スマートフォンを「ポケットの中のコンピューター」と例えるのであれば、インターネットの発展に触れることが重要になってきます[34]。ワールド・ワイド・ウェブは1989年に発明され、1991年に「オープンインターネット」として最初のウェブページが提供されました[35]。しかし、当時ほとんどの人はまだウェブに触れることはなく、最初のウェブブラウザであるMosaicの登場後にようやく恩恵を受けることとなります。Mosaicは1993年以降、ウェブナビゲーションへのアクセス

を一般ユーザーに拡大し、インターネットアクセスを効果的に民主化しました[36]。インターネットの発展は国によって異なりました。 Petersは、アメリカは競争社会であるが、インターネットは主に国の資金と共同研究が盛んな環境の組み合わせによって発達したと主張しています[37]。 対照的に、ソビエト連邦は中央集権であるはずですが、様々な官僚機構や組織がそれぞれの利益を追求したために、失敗に至ったとPetersは考えます。そのため、ソビエト連邦のインターネット開発は、各方面がバラバラに取り組み、むしろ互いに競い合うプロジェクトとなったと考えられます。

違う角度から見てみると、中国のデジタル技術の出現からも見えてくるものがあります[38]。中国では、新しい通信技術の開発は、明確で決定的な方針を持つ国策です。中国では、近代化を求めて他国を超える姿勢に通信技術の開発は不可欠であるという認識が根づいていました[39]。 政府は、アリババ、ByteDance、テンセントなどの中国大手IT企業をもちろん監視していますが、GoogleやFacebookなどの強敵に立ち向かう援助も行っています[40]。その結果、現代社会におけるデジタル通信技術の世界では、中国とそれ以外という区別のみが明確に確立されています。世界の人口は中国の約4倍かもしれませんが、統計に使用される基準によっては、世界最大のソーシャルメディア企業はもはやFacebookではなく、テンセントであるかもしれません[41]。

これは、スマートフォンメーカー上位10社のうち6社が中国企業であることからも明らかです[42]。Huawei、Xiaomi、Oppo、Vivo、Lenovo（Motorolaを含む）、Tecnoは全て中国の会社です。韓国から見ると、主要ブランドであるSamsungとLGだけが中国に対して対抗できるブランドです。残りの2社は、アメリカのAppleとフィンランドのNokia HMDです。上位3つのブランド、Samsung、Apple、Huaweiは、それぞれ市場全体の10%以上を獲得しています。過去数年間、HuaweiやOnePlusなどの中国企業は、SamsungやAppleといった高級ブランドと同等のスマートフォンを製造してきました。他の中国企業は、世界の格安スマートフォン市場における支配を維持しています。さらに、インドでは現在数百円で販売されているスマートフォンが存在します[43]。 iPhone 11の各種モデルは現在約679イギリスポンド（約10万円）からの価格になり、「ProMax」はさらに高く1000ポンド（約15万円）以上の値段がつく状況です[44]。

人類学者にとって、スマートフォンの歴史と同様に重要なのは、人々の新しい技術に対する反応の歴史です。スマートフォンの受容と拒絶、そして適応を説明する上で役立つ前例は何でしょうか。社会学者のClaude Fischer[45]は、1900年から1940年におけるアメリカでの固定電話の影響を研究し、「電話によってアメリカの生活様式が根本的に変化したのではない。むしろ、アメリカ人はそれを使って彼らの特徴的な生活様式をより精力的に追求した」と結論づけました。彼の最も重要な考察のひとつは、アメリカで電話を家庭用に売り出そうとした人々は、電話が多くの場合世間話に使用されているという現実になかなか気づかなかったということです[46]。 電話を真に開発したのは、技術開発者や企業ではなく、消費者、特に電話をいち早く手に入れようとし、その可能性を最も高く評価していた地方の消費者でした[47]。Fischerは、明らかな社会的・心理的影響を発見できたわけではありません。彼は、最も有力な仮説として、電話は対面での人間関係を置き換えるのではなく、「全体としては社会関係をより強化し、深化させた」[48]と結論づけています。技術者にとって電話がもたらしたのは、会話の拡大でした[49]。

最も初期の開発と最新の発展を比較すると、Fischerの観察は、「Why We Post」[50]という私たちが行った最近のプロジェクトの結果に近いものがあります。このプロジェクトでは、ソーシャルメディアがユーザーによって創造的に再構成される様を検証しました。Why We Postから見えてきた結論のひとつは、ソーシャルメディア使用の多くが、かなり保守的であるということでした。多くの場合、このような新しいメディアは、人々の生活の中で発生している崩れや迷いを修復するために使用されます。例えば、戦争や経済面など様々な理由からバラバラに暮らす家族が、ソーシャルメディアを使用し、さもなければ失われる親密で継続的な家族のコミュニケーションを構築することは最もわかりやすい例です。この保守的な使用の強調は、新しくて前例がないものに自然と偏りがちな私たちの興味関心のバランスを取ります。

電話、そしてソーシャルメディアに関する研究は、様々な変化の原因を示しています。テクノロジーがその後の端末の使用方法を左右する主な要因である場合、特定のテクノロジーに対して、その使用を簡単に特定できるはずです[51]。しかし、Why We Postから見えてきた現状は、人々のソーシャルメディア活動の色々な行動パターンが交わり、それぞれのプラットフォームに移行することでした。学生の会話は、Blackberryから

Facebook、そしてTwitterと、3つの完全に異なるプラットフォームに移行しました[52]。使い方が複数のプラットフォームに横断してほぼ同じである場合、そのプラットフォームの特性自体は、その使い方の主たる説明にはなりません。最終的にWhy We Postは、地域の多様な使用法を明らかにし、『How the World Changed Social Media』[53]（世界が変えたソーシャルメディア）——「ソーシャルメディアが変えた世界」ではなく——という本にまとめました。

Facebookのように、単独のプラットフォームの歴史を簡単に考えれば、同様の点が浮かび上がります。当初Facebookの発明者は、ハーバード大学に在籍しない人の使用を禁止しようとしました。その後、大学生に限定する試みも行われました。Why We Postプロジェクトでは、Facebookの人気が若者の間で低下している現実を描き[54]、特にアメリカなどの裕福な市場で顕著であることを示しました[55]。Facebook自体が若々しいイメージから脱却したいという商業的戦略を持っているわけでは全くありません[56]。したがって、企業の利益を超えて、何か他の要因が変化の背後にあるに違いないのです[57]。

固定電話は今や過去の産物となりつつありますが、高齢者にとっては、現在も需要があります。スマートフォンは引き続き「フィーチャーフォン」や携帯電話と並んで使用されており、特に私たちが調査した低所得者層の一部ではこの傾向が見られます。したがって、こうしたスマートフォンに近い端末への理解も重要となります。こうした端末の歴史がスマートフォンを通じて発展し続ける機能の軌跡を記録しているからです。想像通り、携帯電話に関する関連文献の多くはその移動性がもたらすものに焦点を当てています。『Perpetual Contact』（邦題『絶え間なき交信の時代』）や、『Personal, Portable, Pedestrian』（邦題『ケータイのある風景』）[58]などのタイトルは、まさに移動性への関心を表しています。特にこの分野に影響を与えたのは、携帯電話を分析するための有用な用語を多く提供してきたLing[59]による研究です。Lingは、「中間調整（midcourse coordination）」、「反復調整（iterative coordination）」、「スケジュールの緩和（softening of schedules）」など、人々が携帯電話を日々の生活の調整（micro coordination）に使用している様子を指摘しました。これらはすべて、より柔軟な生活を送るためにいかに携帯電話が利用されているかを示しています[60]。最近の研究でLing[61]は、携帯電話の普及と、どのようにそれが「当たり前」になったのか、時計や車など他の「当たり前」

のテクノロジーと並べて研究しています。Wallisが導入した「テクノモビリティ」の概念もこのような研究の理解に役立ちます[62]。

携帯電話の研究は、プライベートに干渉する性質と[63]、伝統的な公共の空間と私的空間の線引きの変化[64]を強調してきました。この観点は、携帯電話の使用に関するエチケットの考察につながります[65]。多くの場合、まず若者の使用が注目され[66]、ファッションやスタイル、身体との関係に加えて[67]、子育てに与える影響などに焦点が当てられていました。この分野については、コミュニケーション学やメディア研究の幅広い文献があります。さらに、携帯電話が世界中の人々に与える影響について、開発学やICT4D（開発のための情報通信技術）などのサブフィールドからの関心も高まっています[68]。

人類学と関連分野

人類学に不可欠なのは、ある端末を、各地域で順応する、または受容される固定的な対象物と見なす視点を回避することです。MillerとSlater[69]は、トリニダードの人々のインターネット利用に関する調査で、本物の、あるいは「適切な」インターネットは存在しないと主張しました。私たちがインターネットと呼んでいるものは、ある人々がオンラインでできることを活用しているその使い方に過ぎないということです。トリニダードの人々のインターネット利用は、歪んでいるわけでも、現地特有の使い方になっているわけでもありません。ただ単純に別のインターネットのあり方がそこにあるだけです。同様に、使用する人々を固定する必要もありません。インターネットを使用するトリニダードの人はまぎれもなくトリニダード人ですが、「トリニダード」が意味するものの変化も表しています。そのプロセスは、すべての人の平等を尊重する双方向の変化となっています。

人類学者は、携帯電話とは何かという一般的な議論を避け、地域ごとの具体的な状況と、その地での使用をより深く掘り下げることを好む傾向があります。たとえば、Archambault[70]は、モザンビークの地方郊外で携帯電話を研究しました。彼女の著作は、携帯電話がプライバシーに与える影響に対するイギリスやアメリカの議論から論じたものではありません。彼女は携帯電話の、欺瞞と秘密を抱える能力、隠蔽、暴露する技術の促進

と強化、そして新しい形の親密さや経済面への影響に関心を持ちました。例えば、嫉妬を招かずに社会的地位を示すにはどうすればよいでしょうか。彼女は、携帯電話が恋人との出会いを容易にする一方で、人々が互いをチェックする新たな方法を生み出し、結果、不貞行為そのものではなく、携帯電話のせいで露呈したと携帯電話を非難する様子を描写しています。尊敬されるのは、行動ではなく、口が堅く慎重な姿勢です。不安定な状況では、目をつぶることが経済的に生き残るために不可欠かもしれません。また、携帯電話は盗みやすく、販売しやすいため、犯罪による独自の地下経済を生み出しています。携帯電話の存在は、信頼や親密さに関するあらゆる疑問を想起させ、携帯電話とは何かという地元の人々の会話を独占しています。

2つ目の例は、1999年から2013年の間にTenhunenが実施した、人口約2400人のインド・西ベンガルの村で行われた研究[71]です。時代の変化とともに、携帯電話は多様な共存の形態の中でその役割を果たします。最初は、葬儀の手配のような極めてローカルなタスクに使用されました。その後、より広く政治、社会、経済の変化の一部となっていきました。一方で、最も重要な関心事は常に親族関係でした。例えば、携帯電話で親戚に仕事の機会について話したり、家族の健康管理に使われたりします。大きな変化も見られます。例えば、結婚後も女性が実家と連絡を取れる環境が社会的に構築されたのです。しかし、電話をかけるには結局夫や義理の家族を頼らなければならないので、彼女たちの解放への影響は限定的でした。ここでは他と同じく、携帯電話の普及の背景にある主な推進力は、政治や経済ではなく、この新しい端末を通して得られる娯楽や楽しみの範囲の広さにあります[72]。テレビを買う余裕のない下位カーストの人々は、今までのテクノロジーを飛び越え、携帯電話を使って工場の雇用情報などを手に入れることができます。それでも、携帯電話は基本的な階級社会の構造にあまり影響を与えられません[73]。Tenhunenはひとつの村に焦点を当てましたが、彼女の研究は電話がインド全体に与える影響について優れたアンケート調査を実施した『The Great Indian Phone Book』[74]によって補完され、より広範なインド人口への影響を検討することができます。

本書の基盤となっているエスノグラフィーから引用する3番目の例は、Hobbis[75]による南太平洋ソロモン諸島の小さな集落の研究です。本章の前半で述べた、スマートフォンをその機能

から定義するのではなく、用いられ方から定義する点を、Hobbisが強く裏づけています。Hobbisが調査した人々は、テキストメッセージをほとんど使用せず、通話も2週間に約1回、1～2分と限定的です。それでもスマートフォンは、親族関係を通じて根本的な社会組織に重要な影響を与えています。特に子育てやジェンダー間の関係性などでスマートフォンが使われています。この調査は、スマートフォンが電話以外の何物にもなり得ることの極端な例ともいえるでしょう。

ここで紹介した3冊は、人類学の代表的な研究を表しています。新しいコミュニティに足を踏み入れて人々とともに暮らし、インドの村の生活や、モザンビークの都市部で新しい携帯電話を使う若者の生活を伝えることが、持続的に、そして共感しながら調査をする人類学者の使命です。ただし、FosterとHorst[76]の太平洋地域に焦点を当てた編著に見られるように、他の補完的なアプローチもあります。例えば、Horstは、太平洋地域の主要な通信会社Digicelを調査しました。彼女は2005年にもジャマイカでDannyと共同研究で同じ会社を調査しました[77]。Digicelの広告を調査すると、この会社がいかに友人として、あるいは善良な市民が持つモラルを体現した存在として自身を見せようとしているかがわかります。Jorgensenは、Digicelによって設置された携帯電話の基地局アンテナが監視やコントロールに対する不安を引き起こすだけでなく、現地の政治家が「発展」の功績を主張することも可能にしていると指摘しています[78]。

FosterとHorstの編著には、特定の事例を調べた章も掲載されています。Lipset[79]は、見知らぬ人に連絡できる最初のメカニズムを構成している携帯電話によって従来の親族関係の制約から解放されるケースを示しています。Wardlow[80]は、HIVに感染した女性の調査を行いました。親族から忌避され、精神的かつ実用的な助けを求めて、携帯電話でランダムに電話をかけます。家族や恋人とは異なり、ここで結ばれた心優しい人々はお金や豚、あるいは後者の場合、性的関係を求めません。この編著は、スマートフォンの使用拡大に関連する企業や、そこに結びつく政治経済を人類学者がどのように研究するか示しています[81]。またHorstは、モバイル通信の背後にある構造を解き明かすためには、エスノグラフィーがもっと必要であるとも主張しています[82]。

人類学は、携帯電話やスマートフォンの理解に貢献する分野のひとつに過ぎません。ニューメディアと人間関係に関する研究をまとめた著作には、『Personal Connections in the Digital Age』

（デジタル時代の個人のつながり）や『Social Media and Personal Relationships』（ソーシャルメディアと個人の関係）などがあります[83]。社会学者はしばしばネットワーク内に存在する個人に注目します。このアプローチは、アメリカのピュー・リサーチ・センターによる優れた調査を活用した、『Networked』[84]にまとめられています。さらに、コンピューターやインターネット研究からも影響力のあるアプローチが出現しています[85]。携帯電話やスマートフォンに関して、最も貢献しているのはコミュニケーション学です。例えば、より専門的な用語を多く導入したPapacharissiの編書[86]が挙げられます。スマートフォンは生活のあらゆる場面に定着しているため、宗教、犯罪、観光など、様々な研究分野からの視点が得られます。多くの場合、位置情報技術などのトピックを扱う著作は、幅広い分野からの研究が含まれています[87]。人類学者も多くの分野に携わってきました。例えば、Postill[88]はデジタル政治の研究に携わっています。デジタル通信の前例のない影響を研究するまだ新しい分野もあり、ハッカーやアノニマス（ネット上のグループ）に関するColemanの研究でも人類学的視点が取り入れられています[89]。

外部性

私たちがエスノグラフィーに使用する用語、「全体文脈化（holistic contextualisation）」は、グローバルなスマートフォンを理解するという課題に関連するものすべてを考慮に入れようという意欲を示しています。これは、私たちの研究対象に関連する文脈を事前に見出すことはできないことを意味します。したがって、エスノグラフィーは、何が関連してもよいように日常生活のあらゆる側面に目を向けます。しかし、スマートフォンに関連するすべての事物がエスノグラフィーで観察できるわけではありません。さらに、本書はスマートフォン使用者のエスノグラフィーに基づいており、Horst と Fosterによる研究のような企業やインフラに関する検討に相当するものは含まれていません。Horstが指摘しているように、スマートフォンのインフラと見なすことができる幅広い社会的、経済的文脈が存在し、これには大抵政府による規制が絡んでいます[90]。

したがって、エスノグラフィーを中心としているこの研究は、経済学者が外部性と呼ぶものの欠如に陥る恐れがあります。ある製品の価格が、それを製造した企業のコストを反映し

ているが、その製造によって引き起こされる大気汚染に対処するためのコストを含まない場合、大気汚染は外部性になります。エスノグラフィーによる焦点の中で、明らかでないスマートフォンの現実とは何でしょうか。

幸いなことに、ここで示されるものを補完する重要な発見を提供する他分野の研究があります。例えば、Richard MaxwellとToby Millerは、著書『How Green is your Smartphone?』[91]で、スマートフォンが環境と私たちの生活に非常に悪い影響を与える様々な方法を検討しています。スマートフォンを構成する要素には、レアアースをめぐる政治やスマートフォン自体の物質性がもたらす生態系への影響だけでなく、グローバルな通信を可能にするデジタル・インフラの複雑な構造を含む、より目に見えにくいエネルギー消費など、幅広い影響があります[92]。スマートフォンはデータ収集にも貢献し、それが人工知能（AI）や他の最新技術に反映されています。新型コロナウイルス感染症のパンデミックをコントロールする手段として、人の移動を追跡するような活用は、スマートフォンがどれほど強力なツールになったのかを示しています。

他の研究は、スマートフォンとApple、Facebook、テンセント、Samsungなど大企業のより広範な政治経済に焦点を当てており[93]、これらをプラットフォーム資本主義のより広い概念に拡張しています[94]。いくつかの新しい研究は、補助的な職種など目にとまりにくい人々に注目しています。Sarah Robertsの『Behind the Screen』[95]は、コンテンツに責任を持つというモラルの圧力に対する企業の対応の一部として出現したコンテンツモデレーターを「ぼやかされた人間労働」と名づけ、調査しました。

GrayとSuriによる『Ghost Work』[96]でも同様の発見がなされています。本書の第9章では、監視資本主義[97]と監視社会[98]の台頭に関する批判的議論によって明らかとなった外部性を考察します。新型コロナウイルス感染症のパンデミックで人々が経験するケアと監視を慎重に調査し、両者の間に存在する繊細な境界を検証します。監視の問題は、ビッグデータと人工知能（AI）の開発と結びついており、両方ともスマートフォンの「スマート」な要素に組み込まれています[99]。これらの要素を「外部性」と呼ぶのは、まさにこれらを除外しないことが重要だからです。これらは、スマートフォンの実態とスマートフォンが生み出す影響に深く関係しているはずです。しかし、私たちのエスノグラフィーからはこの関連性が明らかではないかも

しれません。したがって、本書では上述の関連文献を参照する必要があります。

結論

『グローバル・スマートフォン』は、10の地域のエスノグラフィーに基づいたスマートフォンの比較研究です。人類学者は多様であり、インターネットと資本主義に焦点を当てると、それぞれの地域で調査結果はかなり異なる可能性があります[100]。本書は、色々なスケールに基づいて構成されています。例えるなら、スマートフォンを使用する個人が奏でる曲に耳を傾けることで、何が普通で一般的かという私たちの関心に個々の事例が埋もれないように注意しています。しかし、このような個々の楽曲は、個人ではなく家族やコミュニティで奏でられることも多くあります。アイルランドの都市部とサンティアゴでは異なるジャンルの音楽が奏でられており、日本の農村部と都市部、カンパラとヤウンデの低中所得地域の違いにも耳を傾けます。スマートフォンがグローバルな均質化や一般化を奏でる楽器であるという証拠があるときは、これを認めます。これには例えば、コミュニケーションやケアにおける視覚的要素の増加や、歩数計の普及が含まれます。しかし、最終章の理論的議論の段階になると、一般化や抽象化は、最終的には家族や個人に帰結するニュアンスの違いや相違点の影響を受けます。こうした様々なスケールに跨がって考えることで、人類学は一般的な議論とより狭い範囲の事象の双方に対して平等に関心を持つ姿勢を保つことができます。

私たちの「下からのスマート」という視点は、人々がスマートフォンを使用するだけでなく、どのように作り上げるかに注目しています。単に新しいコンテンツを追加するだけではありません。音声アシスタントなどプリセットの機能を拒否したり、特定の目的を中心にアプリを整理して自分の習慣に適応させたり、社会的に受け入れられる使用とそうでない使用など使い方のエチケットを把握しています。こうした取捨選択によって、私たちが出会うスマートフォンは完成します。さらに、このような活動はすべて、制限のある状況下で行われます。女性や高齢者は、色々なものへのアクセスや知識から遠ざけられているかもしれません。不可欠な素材は高価で手に入らないかもしれません。企業は、利益を生み出す方向にユーザーを誘導し

ます。スマートフォンは生活を浸蝕し、中には依存症になると話す人もいます。本書は、白黒はっきりとした判断を投じるのではなく、多様性を認める本です。グローバルなスマートフォンを生み出したのは、人々とこうした制限の両方が抱える多様性です。

脚注

1 Why We Postは、Laura Haapio- Kirk、Daniel Miller、Xinyuan Wangによるプロジェクトです。 世界中のソーシャルメディアに関するこの研究も、ユニバーシティ・カレッジ・ロンドン人類学部を拠点としています。プロジェクトの詳細については、次のURLを参照してください：https:// www.ucl.ac.uk/ why- we- post/
2 Statista（2019）
3 Mobile Internet Statistics（2020）
4 Clements（2014）
5 「下からのスマート（Smart from Below）」という用語は、Katrien Pype（2017）の論文から引用しています。 キンシャサで調査したPypeの研究は、スマートフォンやその他のデジタルテクノロジーを人類学的に調査した最も優れた研究のひとつです。本書の参考文献に彼女の論文をいくつか引用しています。
6 Telegraph（2019）
7 これは、携帯電話において参考となる歴史が存在しないということではありません。Agar（2013）などを参照してください。
8 Sarvas & Frohlich（2011）
9 ビジュアル（およびビジュアル・デジタル）コミュニケーションのジャンルに関して、より詳しい歴史的研究については、Mitchel（1992）；Friedbirg（2006）；Dijck（2007）；Mirzoeff（2015）；Favero（2017）などがあります。
10 Humphreys（2018：29-49）
11 現代のマスメディアは、文化史学者のChristopher Laschが主張するように、「ナルシシズムの文化」を促進すると考えられてきました。Laschは、後の研究に影響を与えたアメリカの戦後社会に関する研究で、家族の減少と関連しているとされる「病的ナルシシズム」を発見しました（Lasch 1979）。

この種の批判は、心理学の分野から現代のデジタル文化に特に当てはめられてきました。これは、現代の「自撮り文化」とナルシシズムを関連づける先入観に象徴されます。Weiser（2015）；Sorokowski *et al.*（2015）；Barry *et al.*（2017）を参照してください。

12 Frith（2015）；Greschke（2012）

13 Bogost（2020）

14 Cronin（2013）

15 Norman（2015）

16 さらに、トリニダードでも小規模のフォローアップ調査を行う予定です。この調査はまだ始まっていません。

17 例えば、Istepanian *et al.*（2006）；Donner & Mechael（2013）

18 Schaffer *et al.*（2008）

19 Oudshoorn（2011）

20 Hingle *et al.*（2013）

21 European Commission（2020）

22 研究チームは現在、保健分野のプロジェクトと調査についての単行書を執筆中ですが、健康に関連してWhatsAppを使用するためのマニュアルはすでに公開されています。Duque（2020）を参照してください。

23 調査地の紹介動画はこちらでご覧頂けます：https:// www.youtube.com/playlist?list=PLm6rBY2z_ 0_ jA3jTEJh5faHJoL0_- Ow7j

24 アイルランドにある2つの調査地の人口規模は同じくらいで、2人の人類学者は同様の結論に達しました。このため、2か所をあわせてダブリンにある「調査地」と呼んでいます。クアンはダブリンの市街地から少し離れたところにありますが、ダブリンはクアンを含む地域の名称でもあります。

25 ソーシャルストリートは2013年にボローニャで生まれたアイデアでしたが、現在はイタリア全土に広がっています。地域住民同士の交流を深めることを目的としています。詳しくはSocial Street（2020）を参照してください。Webサイトは次の通りです：http：//www.socialstreet.it。また、NoLoのソーシャルストリートのコンセプトは、2016年にNoLo・ソーシャル・ディストリクトのFacebookグループ設立をきっかけにできました。

26 アイルランドの調査地を統合したことについては、前の脚注を参照してください。

27 BBC News（2007）

28 Itō *et al.*（2005）
29 Sweeny（2009）。PalmPilotやNokia Communicatorなど、さまざまなパーソナルアシスタント端末がスマートフォンの前例として機能しました。
30 歴史がまとめてある参考文献としてWoyke（2014）を参照して下さい
31 Shirky（2015）；Gupta & Dhillon（2014）；Jia *et al.*（2018）
32 スマートフォンですら持っていない人もいる可能性があります。アフリカでは、スマートフォンよりも携帯電話の方が広く使用されていますが、携帯電話の使用率は減少傾向にあります。Xinhua（2019）を参照。インドについては、Counterpoint（2019）を参照。
33 中国での格安スマートフォンの開発については、Li Sun *et al.*(2010);Fu *et al.*（2018）；Liu *et al.*（2015）を参照。
34 その中でも様々な歴史があります。例えば、Naughton（2000）
35 Web Foundation（2020）
36 Tagal（2008）
37 Peters（2016）
38 Shim & Shin (2016); Serger & Breidne(2007); Feigenbaum (2003); Plantin & de Seta（2019）
39 Hughes & Whacker（2003）。簡単な概要はKeane（2020）を参照。
40 Jia & Winseck（2018）
41 Bhardwaj（2018）
42 Gadgets Now（2019）
43 しかし、たった4ドルで買えるとされているスマートフォンは慎重に考慮しなければなりません。Patil（2016）を参照。
44 Apple Inc.（2020）
45 Fischer（1992）
46 Fischer（1992：85）
47 Fischer（1992：119）
48 Fischer（1992：266）
49 Fischer（1992：268）
50 Miller *et al.*（2016）
51 もちろん、テクノロジーは大きな要因になることもあります。詳しくはMacKenzie & Wajcman（1999）を参照。
52 Miller（2016：183）

53 Miller *et al.*（2016）
54 Miller *et al.*（2016）
55 Al- Heeti（2019）；Solon（2018）
56 Kirkpatrick（2010）。この現象は経営学の分野でも「キャズム理論（crossing the chasm）」として引用されています。詳しくはMoore（1991）を参照。
57 例えばMillerは、「友達申請」ということばの使用増加は、Facebookの使い方を反映しているのではなく、Facebookに親族関係や友情の長期的な変化が反映されていると主張しています。詳しくはMiller（2017）を参照。
58 Katz & Aakhus（2002）のタイトルなど。日本に関してはItō *et al.*（2005）。
59 Ling（2004）；Ling & Yuri（2002）
60 Ling（2004）
61 Ling & Yuri（2012）
62 Wallis（2013）
63 Ling（2004：123-43）
64 Licoppe & Heurtin（2002）
65 Kim（2002）
66 Livingstone（2019）
67 詳しくはFortunati（2002）；Fortunati, Katz & Ricini（2003）。
68 例としてLing（2004）を参照。概要については Green & Haddon（2009）を、開発学に関してはDonner（2015）を参照してください。
69 Miller & Slater（2000：1–4）
70 Archambault（2017）
71 Tenhunen（2018）
72 The Economist（2019）
73 この結論はVenkatramanがチェンナイで実施したソーシャルメディアの影響に関する調査に近いものがあります。詳しくは、Venkatraman（2017）を参照。
74 Venkatraman（2017）を参照。
75 Hobbis（2020）。メディアの慣習と家族の動態に関するより全般的な議論は Hjorth *et al.*（2020）を参照。
76 Foster & Horst（2018）
77 Digicel は2001年のジャマイカ進出を皮切りに、カリブ海の小さな島々に携帯電話を広めました。そこから2006年のサモアに始まり、南太平洋にも進出し、一時はパプア・ニューギニアのマーケットの97%を占めるまでに拡大しています。

78 Jorgensen（2018）
79 Lipset（2018）
80 Wardlow（2018）
81 アフリカの例は Hell-Valle & Storm-Mathisen（2020）を参照。
82 Horst（2013）
83 Baym（2010）
84 Rainie & Wellman（2014）
85 Graham & Dutton（2019）
86 Papacharissi（2010）；Papacharissi（2018）
87 例えば、Wilken, Goggin & Horst（2019）
88 Postill（2011）；Postill（2018）
89 Coleman（2013）；Coleman（2014）
90 Horst（2013）
91 Maxwell & Miller（2020）
92 Carroll（2020）
93 例えば、Garsten（1994）；Kirkpatrick（2010）
94 Srnicek（2017）
95 Roberts（2019）
96 Gray & Suri（2019）。これらは新しい懸念ではありません。インドでの最近の事例はXiang（2007）を、より古い前例は Kriedte, Medick & Schlumbohm（1981）を参照してください。
97 Zuboff（2019）
98 Greenwald（2014）
99 boyd & Crawford（2012）
100 Miller（1997）。Bolter & Grusin（2003）；Sarvas & Frohlich（2011）；Dijck（2007）；Bunz & Meikle（2017）；Halavais（2017）；Frith（2015）；Duque（2020）も参照。

2
人々が語るスマートフォン

調査地：ベント―サンパウロ、ブラジル；**ダル・アル＝ハワ**―アル＝クドゥス（東エルサレム）；**ダブリン**―アイルランド；**ルソズィ**―カンパラ、ウガンダ；**京都/高知**―日本；**NoLo**―ミラノ、イタリア；**サンティアゴ**―チリ；**上海**―中国；**ヤウンデ**―カメルーン

電話はごく最近まで、他人と話したりメッセージを送ったりするために使用されるデバイスとして認識されていました。しかし2021年現在、スマートフォンは単に会話を媒介するものというだけでなく、会話の話題になりつつあります。この章では、スマートフォンに関する会話の重要性に注目します。スマートフォンについて話すことは、私たちが現代の生活に抱くモラルやその他の様々な懸念を議論する手段となっています。したがって、スマートフォンが及ぼす影響を理解するには、スマートフォンのテクノロジーやその使用だけでなく、人々の語りの中に登場する、象徴やイディオムとしてのスマートフォンの役割を明らかにする必要があります。私たちが今ネット用語の細部に注意を払うように[1]、物理的な物体としてのスマートフォンとともに、スマートフォンを取り巻く言説についてもその端末の一部と見なして議論していく必要があるのです。こうしたスマートフォンを巡る会話では、本書の他の章で扱うような、日常での実際の使用について語ることはあまりありません。むしろ、スマートフォンを口実にモラルについて議論し、これは全く別の機能といえるでしょう。つまり、スマートフォンに私たちの近代的な生活に関する言説を投影しているのです。したがって、スマートフォンに関する言説はそれ単体で認識し、考察する必要があります。ここには依存症やフェイクニュース、監視などの主要なトピックが含まれます。

スマートフォンを巡る言説は、絶対ではないものの、ほとんどの場合、スマートフォン全般については否定的な姿勢を示す一方、地図検索や写真撮影など特定のアプリや機能について尋ねられると肯定的に語る傾向があります。ダブリンの調査地では、高齢者の多くは最初、スマートフォンで使うのは音声通話とテキストメッセージだけだと言いました。しかし、彼ら自身のスマートフォンに関する丁寧なインタビューを行ったところ、約25〜30の異なるアプリや機能を頻繁に使用していることが明らかになりました。これは、スマートフォンを常に見ている（と高齢者が思っている）若者と自らを区別するため、高齢者がわざと限られた使用しかしていないと発言していると考えられます。彼らの特徴は、スマートフォンの最小限の使用を主張した後、すぐにスマートフォンに関連する問題に言及することです。例えば、本章でも頻繁に取り上げられる、プライバシー侵害やフェイクニュースに話題を移します。スマートフォン全般について人々が語ることと、日常での実際の使用とを別々の形態の証拠として扱うことが重要なのはこのためです。両者にはそれぞれ独自の理由や結果があります。

言説に重点を置くと、前章で言及した「外部性」を探求することが重要になってきます。人々がスマートフォンについて語る内容は、政府、メディア、企業、宗教など、より大きな力の影響を明らかに受けています[2]。その影響のひとつは学術界そのものであり、心理学や政治理論、その他政策や規制などに関わる様々な分野が含まれます[3]。例えば、調査参加者の多くは自分のアカウントに侵入する商業的な利益について文句を言ったり、プライバシーと監視について不安を感じたり、スマートフォン使用が健康に及ぼす影響について意見を言いました。彼らは心理学者の発見や、スマートフォン依存症の危険性に関する政府の主張など、新聞で読んだことを繰り返し口にするかもしれません。このような発言は私たちが参加者から引き出そうとする必要はありませんでした。スマートフォンについて研究していると説明するとすぐに、人々は様々なところで読んだり、聞いたり、親戚や友人と話したりしたスマートフォンに対しての懸念や意見を次々と語ってくれました。

政府とメディア

現在、多くの政府は、国民の福祉において最低限のデジタルインフラを提供することが不可欠であると考えています。結果

的に、4Gや5G、無料のWi-Fiホットスポットなど、ネットワーク環境を拡張して、地方にもインターネットが行き渡る開発を政府が促進する動きが見られます。例えば、過疎化を問題に抱える日本の農村地域の地方自治体にとって、人口維持と地域活性化の一環としての高速ブロードバンド設置が最近の関心事です。政府は、すべての人がアクセスする権利がある基本的な公共インフラと見なされるようになりつつあるものの提供を約束することが、選挙のときには有利に働くとよくわかっています。

同時に、人々が監視に対して不安を感じるとき、政府はその第一容疑者と見なされます。例えば、最近のアイルランドの調査報告では、市民の意見を把握するのに役立つとして、政府のある部門がソーシャルメディアを含むメディアの監視業務の入札を求めました[4]。ソーシャルメディアのコンテンツはどちらかというと公開データではありますが、参加者の多くはこのような監視を政府によるプライバシーの侵害を示す兆候だと認識しています。この懸念は、政党が自分たちの利益のためにユーザーデータを収集したとされるケンブリッジ・アナリティカのスキャンダル[5]や、エドワード・スノーデンによる政府監視の暴露など、世界的な論争とともに増大しています。選挙もまた、Wi-Fiや4Gへのアクセスが要求されると、監視に対する不安の的になります。このように、2つの対照的な軌道があり、一方はポジティブ、もう一方はネガティブと見なされます。そして多くの人々はこれに対し相反する態度で応えているように見えます。

ウガンダでは、スマートフォンがモラルに及ぼす影響の議論が、世代間の緊張関係を表現するイディオムになっています。ルソズィの高齢者は、インターネットやグローバルメディアを通して様々な真偽の知れない情報へアクセスできる若者——「ドットコム世代」——によって、何十年にもわたる経験から得た自分の知識が損なわれ、軽視されていると不満を感じています。これらの苦言はさらに、誤った情報を得ること、「西洋化」、伝統的な尊敬と一体感の喪失、そして若者への様々な危険性の懸念にまで広がっています。

このような語りは、政府に反映され、そして政府によって促進されています。2018年、ヨウェリ・ムセベニ大統領（2020年時点で76歳）は、ソーシャルメディアがフェイクニュース、「olugambo」（ゴシップ）、魔術が使われたという告発、ポルノ、依存症、そして全体的に過激化する傾向を誘発していると主張しました。2018年7月1日、ウガンダ政府は「オーバー・ザ・トップ」（Over the Top 、以下OTT）税[6]を導入しました。

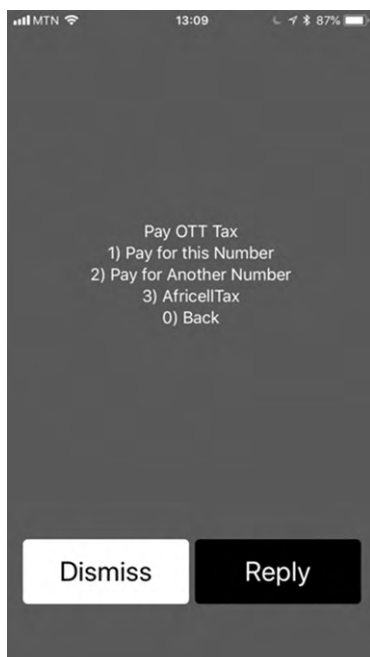



図2.1　携帯電話の画面に表示された、ソーシャルメディアに対するウガンダのOTT税。自分の電話番号か異なる番号にOTT税を支払うことができる。撮影：Charlotte Hawkins

これは「olugambo」を止めるよう、通信会社に指示する目的で取り入れられました。この税金は、Facebook、WhatsApp、Instagram、Twitter、Skype、LinkedInなどの様々なソーシャルメディアを使用するために、1日あたり200 UGX（およそ6円）、または1か月あたり6000 UGX（およそ900円）支払うものです（図2.1）[7]。OTT税が発表されたとき、1万5000人のWhatsAppユーザーにこのニュースが広がる速度自体がニュースとなりました。さらに、様々な署名活動や反対運動が巻き起こり、#ThisTaxMustGoなど、ソーシャルメディア上の運動も引き起こしました。元ミュージシャンの野党党首であり、「ウガンダの抑圧された若者のスポークスマン」を自称するボビ・ワインが率いる抗議など、抗議活動はウガンダでニュースの見出しを飾り、国際的な注目を集めました。ボビ・ワイン（2020年現在38歳）は、高齢な大統領から若い世代を解放するためのプラットフォームとして、ソーシャルメディアを頻繁に引き合いに出します。

スマートフォンの使用に対する政治的統制には、インターネットへのアクセスを制限する試みがあります。例えばカメルーン政府は、英語圏が多数派のフランス語圏と政府に反発する可能性を恐れ、英語圏のオンライン接続を遮断しました[8]。ウガンダ同様、このような措置は、「悪いテクノロジー」――コミュニティのリーダーや記者によって広められた言説――から人々を保護するために必要であるという主張が目立ちます。2017年に『カメルーン：携帯電話――使用価値を超えて――死』というタイトルで発表された論文は、「無線周波数への頻繁な露出によって発生する危険性」にはじまり、「聴覚障害、癌のリスク」、さらに運転中の通話から生じるその他のリスクなど、携帯電話の使用によるリスクを列挙しています[9]。携帯電話による身体への害は、現実的かつ実質的なリスクとして提示されるだけでなく、携帯電話に依存してそこから簡単に社交性を求める若者の怠惰への批判にも及び、街での事故、感電死、火災の危険性へと続いています[10]。

中国は、国家によるインターネット管理を何層にも発展させています。中央政府は、国の情報ハイウェイのインフラとルールを積極的に形成し、国内向け検索エンジンを用いてアクセスを制御しています[11]。インターネットは、グレート・ファイアウォール、キーワードによるブロック、人による検閲の「3層フィルタリングシステム」によって規制されています[12]。「グレート・ファイアウォール」は、Facebook、Twitter、Google、Wikipediaなど、中国本土でブラックリストに登録されたウェブサイトやソーシャルメディアをブロックします。2つ目のフィルターである「キーワードによるブロック」は、センシティブな内容を自動的に検閲できます。3つ目のフィルターは、オンライン上の膨大な情報量を考えると、大量の労働力が必要になります。このため、中国全土に2〜5万人のインターネット警察とインターネット監視者がおり、さらに25〜30万人のプロパガンダ投稿者（いわゆる五毛党）が雇用されているといわれています。また、個々のウェブサイトによって「自己検閲」のために最大1000人の社内検閲者が雇われていると思われます[13]。中国のインターネット企業は運営にライセンスが必要であり、ポルノから政治的にセンシティブな内容まで、あらゆる違法な要素を排除し、自ら管理しなければなりません。

多くの国で、国家の仕事は監視が中心と考えられており、これはイスラエルで比較的よく見られます。イスラエルのアラブ系住民の大半は、モスクや学校での会話を含めて、治安維持機

関に監視されていることを認識しています。イスラエルの情報機関は重要な組織であり、その全貌は秘匿されています。しかし、その力は一般の人々、特にダル・アル＝ハワなどの地域に住むパレスチナ住民にとっては明らかです。インターネットとデジタルのプラットフォームは、多くの情報がオンラインで公開されていることにより、追跡と監視を容易にしました[14]。2014年、イスラエル人への攻撃を実行する前に、Facebookに声明や別れのメッセージを投稿する若いパレスチナ人が相次ぎました。これにより、特にソーシャルメディアへの監視とプロファイリングがエスカレートし[15]、このような運動は衰退していきました。結果的に、人々はソーシャルメディアへの投稿にかなり敏感になっています。今日、新型コロナウイルス感染症の感染拡大に伴い、スマートフォンで接触者追跡が可能であることが明らかとなるにつれて、イスラエルはスマートフォンに代表されるケアと監視の間の緊張関係を示す典型例となりました。

本研究の調査地で、マスコミがスマートフォンを取り巻く否定的な言説の形成に一役買っている様子が多く見られました。要因としては、そもそもオンラインメディアが新聞の競合相手であることと、これが新聞の収益性に影響するからだと想定されます。さらに、新聞（オンライン版を含む）から情報を得る高齢者と、新聞以外からニュースを得る割合が高い若者の間には、大きな隔たりが生じているかもしれません。その結果、新聞はスマートフォンに対してより保守的で否定的な表現を用いて、特に年配の読者にアピールする動きがあると思われます。新聞は一般的に、古くからの規則に則った質の高い報道を維持し、それと同時に不当な監視とデータ収集に従事していると信じられている政府や企業に批判的に立ち向かう、政治的に重要な伝統を先導していると自負しています[16]。確立された報道機関は、自分たちの細かな事実確認と、オンラインニュースに見られる責任や誠実さに欠ける姿勢を対比します。場合によっては、情報源まで遡って追跡するのが困難であり、このような情報を報道することも「フェイクニュース」を広めていると見なされるかもしれません。今日のメディアは、オンライン形式がますます多くなり、オフラインとオンラインの区別がつかない状態になりつつあります。特に中国では、WeChat（LINEのようなメッセージアプリ）の公式アカウントを持っていない新聞や雑誌はほとんどありません。自分を報道に真剣に取り組

むきちんとしたジャーナリストと考えている人々は、他の様々な投稿と自分自身を差別化するのに日々苦戦しています。

イタリアでは、学術文献や政府機関、さらにNGOからのスマートフォンに対する否定的かつ注意喚起を図る意見が混ざっています。「デジタルネイティブ」と呼ばれる子どもや10代、若年層は、依存症予備軍と見なされ、デバイスの「奴隷」になっているともいわれています[17]。「ハイリスク」グループに属する若者の間で様々な精神障害を引き起こすスマートフォン依存症の事例を提示するために、メディアは特に精神医学を引き合いに出します[18]。政治家とメディアの両方が、スマートフォン依存症を重要な公共の関心事として扱い、全国的な議論を助長しています。

2019年にはイタリア議会で、主に15〜20歳の若者が「1日平均75回スマートフォンをチェックしている」という報告に基づいて、「スマートフォン依存症の蔓延」に取り組む法案が提出されました[19]。イタリアの政党「五つ星運動」に所属するヴィットリア・カーサが、問題は「ますます悪化しており、依存症のように扱わなければならない(中略)これはギャンブルと同じだ」と述べるまでになりました[20]。法案は、学校でスマートフォン依存症の危険性を伝える授業を実施し、両親にも危険性を伝える取り組みを行うことを提案しています。さらに、「インターネットとソーシャル・ネットワークのより良心的な使用」に向けて、若者がスマートフォンから距離を置くように「再教育」することを目的とした、更生施設に近いヘルスセンター設置の可能性についても議論されています。イタリアのマスコミは、SNSやメッセージアプリにアクセスできないと不安を感じることを「携帯電話不携帯恐怖症」として報道しています。例えば、「イタリア人、常にスマートフォンに狂わされる：61%がベッドで、34%が食卓で使用」のような見出しが見られます[21]。

2018年9月、イタリアの日刊総合紙『La Repubblica』は、高齢者のスマートフォン使用をテーマに取り上げ、記事が引用する調査によると、イタリアの高齢者の76%がスマートフォンを定期的に使用していることがわかりました。見出しは55歳以上の人々がデバイスから「切り離せない」様を描写し、記事には「料理用ボウルとトランプ遊びの他に、55歳以上はFacebook、Twitter、Instagramに時間を費やしている」と書かれていました[22]。

市民権とコンセンサス

　中国でもスマートフォンに対する批判はよく見られますが、ここでの政府、メディア、そして人々の関係には違いがあります。インターネット開発当初から、中国では共産党政府・商業企業・メディア間の強固な連携が見られます。研究チームの一員であるXinyuanが指摘するように[23]、新しいメディア技術の開発は、中国が他国を技術的に飛び越えようとする国家戦略のひとつになっています。この野望は、中国が世界をリードすると決意しているビッグデータとAI開発につながり[24]、その結果、ニューメディアの前向きな可能性と、未来へ駆け抜けていくために人口全てを動員する重要性が過分に強調されています。例えば、中国共産党中央委員会の公式新聞である『人民日報』[25]の記事には、次のように記載されています。

> インターネットの力が、時代の発展にますます統合されるにつれ、社会は絶えず変化している。あらゆる年齢の人々がこの変化に適応し、受け入れるのを援助する方法を導き解決するのは難しい問題であり、その解決のために互いに協力するのは、最も重要なことである。人口の高齢化に積極的に向き合い、インターネット時代に置き去りにせず、高齢者がデジタル格差を乗り越え、社会の総合的な発展を実現するための支援が必要である。

　2014年、張明という若い男性が両親にスマートフォンを購入し、使い方を教えようとしたニュースがいくつかの主要メディアで良いこと、かつ見習うべきこととして報道されました。彼は、両親がスマートフォンの使い方を習得するのに苦戦し、教えたことを忘れがちであることに気がつきました[26]。実家から自身が暮らしている北京に戻った後も、両親から何度もWeChatの使い方を聞かれました。多忙な生活の中、親の質問に毎度対応することができないと感じた張明は、WeChatの手順を手書きで図解した9ページにも及ぶ「マニュアル」を作成しました。メディアが特に関心を持った理由は、この話がよく話題にのぼる2つのテーマに沿っていたからでしょう。それは、デジタル技術を進歩させる意欲と、両親を敬う伝統的な儒教の考えの2つです。張明の物語は、「高齢な両親がデジタル格差を乗り越える手助けをする」という形で2つのテーマを体現しています。

中国の高齢者の多くは、共産党のイデオロギーの中で育った人々に強く支持されている市民権の理想に同意しています。一般に、個人の命運は国家の命運とともにあるといわれており、高齢者にとって、個人と国家の間には「運命共同体」のような親密なつながりがあるということは言うまでもないことです。その結果、多くの人々は、デジタル近代化への政府の取り組みを支援することは善良な市民としての責任だと感じています。これにより、中国とその他の国の高齢者とではスマートフォンに対する態度が際立って異なっています。例えば、中国では高齢者が常にスマートフォンを使用していて、対面での会話の価値を忘れかけていると不満を抱くのは、若者の方かもしれません。ほとんどの人は、スマートフォンを使いこなすのにいくつかの側面は年齢とともに難しくなるかもしれないが、スマートフォンを取り入れるのに遅すぎることはないと信じています。

「学習強国」と呼ばれる謎に満ちたアプリは、スマートフォン使用への直接的な政治関与の例です。アプリの名前は文字通り「学習は強い国を作る」という意味ですが、「習主席から学ぶ」という意味も暗に掛けられています[27]。数か月このアプリはAppleの中国国内向けストアで最もダウンロードされたアプリになり、アプリを持っているかどうかがその人が共産党員であるか、もしくは共産党員になる熱意があるのかを示す指標になっています。学習強国は、習近平国家主席の政治哲学に関する記事、短いビデオ、ドキュメンタリーなどのニュースを集めたアプリです。さらに、アプリにログインしたり、記事を読んだり、毎日コメントを投稿したり、共産党の政策に関する選択式テストに参加したりすると、「学習ポイント」を獲得できます。最近の国営メディアの報道によると、党幹部は毎日アプリを使用し、このポイントを蓄積しなければなりません。より一般向けには、カール・マルクスを描いたWeChatのスタンプなど、党のプロパガンダにスマートフォンにも対応できる種類のものが組み込まれています（図2.2aおよび2.2b）。

この中国の事例は、これまでの議論との対比のために紹介しました。これから述べる日本の例は、メディアおよび国家の影響と、本章の後半で述べるスマートフォンに対する一般の人々の言説とをつなぐ事例となるかもしれません。日本では、公共の場での携帯電話使用に厳格なエチケットが存在します。例えば、公共交通機関での通話は迷惑行為だと思われています[28]。日本の電車内はスマートフォンに釘づけの人でいっぱいですが、通話をはじめた人は、自然と周囲からにらまれます。

図2.2a・2.2b　WeChat のスタンプ。カール・マルクスをスーパーヒーローや勤勉な人物として描いている。研究チームのひとり、Xinyuan Wangに参加者から送られてきたもの。スクリーンショット撮影：Xinyuan Wang

大阪〜京都間の電車には、お年寄りや障がい者用のエリアがあり、スマートフォンに夢中になって座席が必要な人に気づかない場合に備えて、スマートフォン使用禁止を示すサインが設置してあります。京都の電車の中では、携帯電話をサイレントモード（日本では「マナーモード」として知られている）に設定するよう促す標示があり、「グッドマナー・グッドライフ」といったスローガンなど、車内のエチケットを喚起するポスターの幅広いトレンドの一部を形成しています。このような標示は、個人が公共の場でいかに振る舞うべきかに関する非常に公的で、組織的な言説を体現しています[29]。これは、日本の一般的な生活の中心となるコンセンサスです。

今まで挙げてきたのは各国の国内での対応の事例ですが、国際関係から生まれるスマートフォンの重要さも考える必要があります。最新の例として、米中関係の悪化がスマートフォン企業の最大手であるHuaweiに与えた影響があります。政治的緊張が、TikTokのような特定のアプリ、5Gの開発、スマートフォン用部品の調達など、様々な問題を引き起こしているのです。

商業：スマートフォンおよびアプリ業界

国家とメディア以外のスマートフォンをめぐる議論の大きな影響は、関連する商業的勢力にあります。スマートフォンはブ

ランド化と強く結びついており、世界で最も人気のあるスマートフォン、iPhoneとSamsung Galaxyの宣伝は広く行き渡り、強い影響力を持ちます。Xiaomiなど、最近参入したスマートフォンなど、様々な企業がどのように商業戦略を展開しているかについて、多くの研究が行われています[30]。最高の「自撮り」スマートフォンと謳う広告が何年も宣伝されてきたように、若年層のユーザーをターゲットとする傾向が見られます。しかし、日本の「シルバー円」[31]の経済力、または他国の高齢者の経済的豊かさを強調する同様の表現が存在するにもかかわらず、デジタル技術のプロモーションが高齢者を対象にすることはあまりありません。これは、比較的高齢な人、特に70歳未満の人々が、「シニアユーザー」と見なされることを不快に感じることが理由かもしれません。ただし、Doroのようなシンプルなスマートフォンなど、高齢者向けの技術開発も活発になってきています。

2019年、世界のモバイルアプリのダウンロード数は2000億回を超えました。スマートフォン1台で見ると、年間平均約21米ドル以上をアプリ関連に使用しており、ダウンロード数のうちゲームアプリが20%以上を占めています[32]。一方で、ほとんどの人が、アプリは通常無料であると思っており[33]、各調査地の参加者の多くがアプリにお金を払うことはないと口にしていました。ただし、広告表示など、様々な間接的費用を受け入れる傾向も見られます。広告ベースの収益戦略は、アプリを有料にするよりも企業に高い利益をもたらす傾向が見られます[34]。もっとも、今や主なコストは消費者のプライバシーであり、スマートフォンは現在ビジネスの重要な要素としてデータ収集の主要な経路になっています。多くの調査参加者は、アプリを使用するための利用規約が、アプリが機能するための要件をはるかに超えてデータ収集を規定していることに気づいています。これは、人々がそのような条件に満足していることを示すものではありません。これらのアプリを使用するための要件として、受け入れざるを得ないというだけです。

商業がスマートフォン使用に完全に組み込まれている地域は中国であり、現金やカードがアプリを介した支払いに置き換わりつつあります。当初は気が進まなかった高齢者でさえ、ソーシャルメディア・アプリ（WeChat）が銀行の口座情報を含む重要な個人のID情報と連携している現実を受け入れています[35]。さらに、「フリー」と「プレミアム」を組み合わせた「フリーミアム」は、スマートフォンのアプリ開発者の間で支配的なビジネスモデルになっています[36]。アプリとその基本機能は無料ですが、プレミアム機能とサービスに課金することができま

す。中国では、「有料コンテンツ」を提供する無料アプリも増えています。

これらの業界の規模を考えると、ひとつ顕著な特徴は広告の全体的なレベルが他の消費者製品と比較して低い可能性があることです[37]。わかりやすく直接的な広告が比較的少ない理由のひとつとして、単に商業業界には一般大衆に影響を与えるより効果的なツールがあることが考えられます。例えば、スポーツイベントではスポンサーに企業が相当数関わっており、また、スマートフォン自体にメッセージを送信することで、ダイレクトマーケティングを行うことができます。

しかし、スマートフォン業界の広告宣伝でおそらく重要な武器は、この業界の別のプレイヤーによる影響かもしれません。スマートフォンを使用しない人々の生活をますます困難にしているプレイヤーです。人々をスマートフォン使用に駆り立てる主な要因は、スマートフォンなしでは日常の生活を安く、かつ効率的に実行できなくなっている現実です。例えば、ダブリンでは銀行の手続きや、航空券予約はますますオンラインで行われるようになっています。最も重要な要因は、公益事業、政府機関、小売業、銀行によるコスト削減への執拗な取り組みの副作用であり、これらはすべて、カスタマーサービスやコールセンターをオンラインのみのアクセスに置き換えようとしています。第7章で詳しく扱いますが、オフラインでのアクセスの減少は大きなデジタル格差を生み出し、人々から選択肢を奪っています。オンライン技術を習得しなければ、何もできなくなってしまうのです。例えば、新型コロナウイルス感染症のパンデミック時、ブラジルでは政府からの支援金を受け取るために個人のスマートフォンでワンタイムパスワードを受信できる必要がありました[38]。あらゆる形態の依存症や害悪の要因としてスマートフォンを批判している政府自体が、人々をスマートフォンなしでは生活できない状況に追い込んでいるのです。このような状況では、スマートフォンやオンラインプラットフォームを開発する企業は、ブランドの選択以外に広告にお金をかける必要はありません。なぜなら既にスマートフォンの宣伝は他の様々な力や機関によってより効果的に行われているからです。

人々の語りと相反する態度

これまで紹介してきた例は、少なくとも中国以外で、国家とメディアの関与における一連の複雑な矛盾を示唆しています。

政府は公共の資源としてオンライン接続を提供する必要がありますが、主に若者に対する有害な影響に対処する責任も感じています。同時に、インフラの絶え間ないデジタル化により、人々はオンライン接続に依存することを余儀なくされています。広告収入について最初はオンラインメディアのライバルと自らを位置づけていた新聞などの従来のメディアは、自分たちの未来もまたオンライン化にあると認識するようになっています。一部の調査地では、コンピューターやタブレットを所有している人がほとんどいない地域もあり、すべてのオンライン作業はスマートフォンを介して行われていました。

人々の会話に目を向けると、本書もバイアスの影響から逃れられません。この研究が対象とする人々は、中国を除いて、スマートフォンの影響について否定的に評価する傾向にある高齢者が多く含まれています。その一部は、自分たちを監視やデータ収集の犠牲者と見なしていますが、それ以外では、他の危険からは比較的被害を受けていないと考えるかもしれません。様々な被害に遭うのは、彼らが批判しがちな若者であると高齢者は主張しています。

サンティアゴの高齢者は、年を取ることに対する悪いイメージと戦っているようでした。新しいデジタル技術は「自分たちに向いていない」と口にする一方、スマートフォンについて学び、使用したいという気持ちも持っています。サンティアゴの高齢者は、スマートフォンを様々な反社会的行動の原因にすることが多く、例えば、「サンティアゴの地下鉄に乗っている人は、現実の世界や他の人々と関わりを持たず、下を向き、自分のスマートフォンばかりを見つめている」などと言います。しかし、以下の例（図2.3、2.4、2.5）のように、スマートフォンで懐かしく思うミーム（インターネット上の画像や動画）を共有することで、そのような感情を表現する動きがますます増えています[39]。

過去を懐かしむ気持ちを強調することは、彼らの知識に対する尊敬の喪失という感覚によっても促されるかもしれません。近年、Waze[40]やGPS技術、Googleマップなどのおかげで道を覚える必要性が薄れる中、サンパウロのすべての街路を暗記したことを誇りに思うベントの年配の男性に出会いました。NoLoで共有されているミームは、ミラノの地下鉄で社交性が無くなってきていることへの懸念を示し、ここでも人々は昔を懐かしむミームで反応しています（図2.6および2.7）。

図2.3　「宿題について文句を言うな。これが私にとってのGoogleだった」サンティアゴでインターネット上に広く出回っているミーム。スクリーンショット撮影：Alfonso Otaegui

図2.4　「これが私の幼少時代のWhatsApp」こちらも、サンティアゴでインターネット上に広く出回っているミーム。スクリーンショット撮影：Alfonso Otaegui

図2.5　「テクノロジーが生活に侵入する前に、子ども時代を過ごせて本当によかった」サンティアゴでインターネット上に広く出回っているミーム。スクリーンショット撮影：Alfonso Otaegui

図2.6　ミラノの地下鉄。撮影：Shireen Walton

図2.7　今日スマートフォンがどれほど広がっているかを表した典型的な解説画像。スマートフォンを介してWhatsAppやその他のソーシャルメディアで共有されている。スクリーンショット撮影：Shireen Walton

一方、このミラノの調査参加者は、スマートフォンの利点も認識しています。「私に仕える（mi serve）」は、スマートフォンの有用性を表した広く耳にするフレーズで、朝起きるときや、1日の計画を立てるとき、遠距離や国境を越えた家族とのコミュニケーションの場面などでのスマートフォンの利便性を意味します。それでも、人々はすぐにスマートフォンに対してネガティブな発言に戻り、スマートフォンが時間や関心、そして他人とオフラインで会う可能性を「奪う」と言います。

当然のことながら、これらの矛盾に直面して、よく聞かれる言説はユーモアや皮肉も交えながら語られます。例えば、NoLoで学校の先生をしているアンナは、天気についてよく話します。彼女はスマートフォンを自分専用の天気予報士に変身させ、日常生活の便利で友好的な存在に仕立てています。この自ら作り上げた天気予報士は、その日の授業内容から着る服や靴まで、すべてを計画する手助けをします。それでもアンナは、スマートフォンを生活の時間を奪うものとしても認識しています。狭いけれど家庭的な彼女のアパートで、夕方ダイニング・

テーブルやソファに座りながら、アンナはFacebookやWhatsAppに多くの時間を費やします。彼女はこの時間をスマートフォンの中に「閉じ込められた」と表現し、無駄な時間を過ごしたと、恥ずかしく感じます。

それでも、スマートフォンを持っているからこそ、様々な情報が検索でき、家族とつながれるため、アンナはスマートフォンをとても大事に思っています。実際、アンナの時間を「奪う」存在は必要なのかもしれません。数年前、円満とはいえなかった夫との別れを機に、アンナは冬の寒いミラノの晩を、テレビの前で編み物をしながら過ごしていました。「編み物をすると気が紛れるので好きです。それは今の私にとって重要なことです」と彼女は話します。編み物はアンナの心を不安から遠ざけるのです。重要なのは、この行為自体が、家族を大切にし、料理などの家事に専念する、信心深いアンナにとって、道徳的かつ社会的に受け入れられるということです。彼女の社会的つながりを維持するのがスマートフォンであり、ミラノに住む家族や子どもたちに連絡したり、料理のレシピに関する会話や世間話をWhatsAppグループで親戚としたりすることで、退屈や孤独から逃れることができます。一方で、スマートフォンはまだ比較的馴染みのない近代のテクノロジーです。編み物とスマートフォンを比較すると、スマートフォンは家族や友人とのつながりを紡ぎますが、編み物が持つ、子どもや孫のための服を編むという母親や祖母と結びつけられるポジティブな道徳的意味合いはまだ確立されていません。

同様に、以下で紹介されている動画はアイルランド在住のデアドラに関するものです。デアドラのスマートフォンは、彼女が1日6～7時間スマートフォンに費やしていると報告します。これは依存症のわかりやすい事例のように思われるかもしれません。しかし、この動画が示すように、デアドラは自分の苦境に共感し、当時の困難な状況の観点から、自らのスマートフォン使用を説明しようとしています（図2.8）。

スマートフォンを巡る言説を発展させるだけでなく、スマートフォンは各調査地で新しい形態の言説を形成する基礎となっています。第8章では、文字とイラストなどの視覚情報が融合した新しいコミュニケーションの形式について詳しく検討します。McIntosh[41]がケニアについて説明しているように、テキストメッセージは、それ自体が現地の語りをよく反映している、あらゆる種類の、新しいジャンルの表現とコミュニケーションをもたらしました。これはケニアにとどまることなく、様々な

図2.8　動画『デアドラ』 http://bit.ly/DEirdre

地域で見られる光景です。これにより、携帯電話がもたらす生活の変化について、人々は迷いや地域特有の感情を表現することができます。

日本では、スマートフォンに対する相反する態度は歴史を反映しています。多くの日本の調査参加者は、技術の進歩が1980年代、通称「バブル期」のソニーなど国際企業の活躍に代表される国の発展の鍵となったと考えています。この時期に働き盛りだった世代は、今日のスマートフォンなど新しいデバイスに対して自分たちが前向きでオープンである理由に、当時のこの経験を挙げています。一方、バブルが崩壊した後に育った若い世代は、スマートフォンが過労や、社会生活のプレッシャーを感じる原因であると感じるかもしれません。スマートフォンに対する相反する態度は、例えば京都在住の石川さんとの会話に見られます。

> 理由もなく自分の携帯電話を見る時間は、70%くらいだと思います。麻薬のようなものですね。私の娘もそんなふうになっています。彼女にとって、スマートフォンを持っているのは普通のことなので、スマートフォンはもはやロボットとか、機械のようには見えなくて、本当にそばにいる存在だと思うんです。別に、悪いことではないと思います。

石川さんは、自分はスマートフォンをあまり使わず、特に愛着もないと述べることから会話をスタートさせました。しかし、話の終盤には、彼女は自分のスマートフォンが持つ役割の数と、スマートフォンにどれだけ頼っているかに気づきました。彼女はこれを確かに「依存」として解釈したのです。

もしかしたら自分が依存していると感じてないだけで、本当はそうなのかもしれない。だって、スマートフォンから1日がはじまるから、アラームからね！

佐藤さんは彼女なりの迷いや不安を共有しました。彼女は自分のスマートフォンが生活の中心にあると説明すると同時に、スマートフォンの社会的領域の外では自分の義務を怠っているように感じると話します。

私にとってスマートフォンは、すごく必要としているもので、これは必ずしも良いことではないと思うんだけど、私は自分のスマートフォンに集中しすぎて、家事が少し（中略）うまくいかないこともあります。それは悪いことです。スマートフォンが友人関係の中心でもあるんです。

私たちの調査地のほとんどで、相反する思いは常に会話の中心にあります。あらゆる文句が組み合わさったようなこうした嘆きは、各調査地に共通していました。ベントの高齢者は、いかにスマートフォンを使用して認知機能を維持し、メンタルヘルスを改善し、家族とつながり、孤独と戦うか口にします[42]。しかし、オリヴィオは不満も述べています。

スマートフォンは私たちの第二の脳になりました。スマートフォンでなんでも行うことができます。私が嫌いなのは、人々がいかに依存するようになるのかが目に見えることです。特に、ソーシャルメディアで誰かに嫌なことを言われたり、いじめに苦しんでいたりして、自殺する10代の若者を見るのは嫌です。恋人と別れたり、ネットを使って従業員を解雇したり、不適切なことがたくさんあります。

この章の前半で、カメルーンとウガンダでのインターネット接続に対し、国が関与している例を紹介しました。多くの人がスマートフォンに対して口にする相反する考えは、これら政府の未来を想像する、幅広い言説に端を発する場合が考えられます。ヤウンデの50歳以上の人々は、スマートフォンがもたらす悪影響に関して不満を述べる一方、「近代」や「開放」の象徴としてこれらを受け入れ、それに伴う個人の能力向上からメリ

ットを得る必要性も感じています。彼らが抱える相反する感情は、他の地域と同様、若者に自らの批判を投影することによって、多少解消されています。高齢者はスマートフォンを、悪意ある知識層エリートが新しい世代を操るのを助長するものと見なし、学校の先生が「アフリカ文化の喪失」と呼ぶものの重要な要因と見なしています。

カンパラでは、この相反する意見が日常用語の「ドットコム」に含まれており、近代的発展を指すときにユーモアを込めて使用されます。「ドットコム」は、メディア・インターネットを通じた「西洋化」を表し、特に若い「ドットコム世代」または「ドットコムの子どもたち」に当てはめられます。「ドットコム」が世代間の敬意に悪影響を及ぼしていると信じ、「ドットコム」を問題視する人もいます。彼らは、「ドットコム」を制御不能なものと見なし、若い世代を依存症やポルノなどの非行に走らせ、社会から切り離す力があると強く感じています。10代の孫が2人いるナフラは、「ドットコム」が「子供をだめにする」と思い、自らも「ドットコム」を避けています。

> 私の生活にはドットコムが存在しません。なぜなら、私がいる場所は自由だからです。私はテレビを気にしないし、周りを気にすることもありません（中略）もしかしたら、私が本当に欲しいのはラジオかもしれません。検索というのは私の頭にはありません（中略）私にとっては良いことかもしれない。私は、ただ受信して、電話をするだけです。なにも知りたくない。（中略）このドットコムは、子どもに厳しくしないと彼らをだめにしてしまう可能性があります。

一方、カンパラの高齢者で、「ドットコム」を若い世代から学びたいと考えている人もいました。参加者の一部は、子どもたちがスマートフォンの使い方を教えてくれたことに感謝し、それを年長者に対する敬意の証と見なしています。「ドットコム」は、子どもは親から学ぶべきであるという概念や、年上と年下の世代の上下関係を逆転させる一方、高齢者との一体感や尊敬の価値観に沿ってもいます。これらの例は、スマートフォンに関する相反する状況を示しています。スマートフォンの潜在的可能性は、より広範な政治的および世代間の緊張関係に縛られています。

相反しない態度

　このような大規模な研究プロジェクトでは、どの課題に関してもその証拠が多様になる可能性があります。相反する態度は典型的かもしれませんが、普遍的ではありません。2つの例から深く見ていきたいと思います。

　エジプトのアレクサンドリア出身で、現在はNoLoに住んでいるカリマは、スマートフォンに費やす時間に罪悪感がありません。スマートフォンは、アレクサンドリアとミラノに住む家族や友人とつながる大切なデバイスだと感じています。カリマや、多くのエジプト人女性参加者は、オンラインとオフラインのコミュニケーションの間にモラル上の違いを感じていませんでした。彼女のスマートフォンは、社会的コミュニケーションを促進し、前の機種でよくあったバッテリー切れなどの問題も少なくなり、彼女にとってスマートフォンは混じり気のない恩恵です。カリマにとって最も重要なのは、ミラノでの人間関係の中心であるエジプト人女性の友人たちと、オンラインおよびオフラインで常に連絡を取り合える状態にあることです（図2.9）。

　ダブリン出身のオリヴィアは、自分の意見を非常に正直に口にします。彼女は無線周波数の影響について不安を感じていま

図2.9　「La Festa del Pane」（国際パン祭り）は、NoLoの地域イベントのひとつです。撮影：Shireen Walton

す。オリヴィアは、スマートフォンの「設定」にある「法的情報」セクションで、メーカーがスマートフォンを体から少なくとも5mm離すことを推奨していることに気がつきました。同じセクションで、付属イヤホンの使用などハンズフリー機能の使用も推奨されており、彼女の不安はさらに大きくなりました。オリヴィアは、放射線と無線周波数の悪影響についてあらゆる情報を真剣に調べ、病院に置いてあるリーフレットからまず情報収集し、本を読み、友人にも相談しました。かかりつけの病院でも尋ねて、先生に心配いらないと断言されてもいまだに安心できていません。

発がん性物質放出の可能性を暫定的に認めた世界保健機関（WHO）の報道発表を読んだ後、オリヴィアは職場と地元の学校に配るリーフレットを作りはじめました。現在、オリヴィアは自分の環境を調べて、周辺の携帯電話基地局の場所を頭の中で把握しています。彼女は、こうした自分の活動に対する反応は、完全に同意するか、全く同意しないかの2パターンであると気づきました。この議論には妥協点がないようです。

フェイクニュース

上述のように、メディアはスマートフォンの否定的な位置づけに多く貢献しているようにうかがえ、その中で最も重要である監視については、第9章で扱います。次に頻繁に取り上げられるのは「フェイク（偽）ニュース」で、これはおそらく新聞社自体が抱える懸念を反映しています。この用語は、従来のメディア報道が「真実のニュース」として信頼できるという誤解を招く意味を含んでいるため、少々残念に感じられます。ブラジルでは、高齢者がフェイクニュースを広めていると見なされており、アメリカでもこの主張がなされています[43]。このような批判は、高齢者が汚名を着せられる方法のひとつに過ぎません[44]。これに対して、高齢者は様々な形で応えています。よく確認せずにニュースを共有している仲間に対して直接注意する人もいれば、辛抱強く説明が得られるまで待つ人もいます。ある回答者は、「私は待ちます。数分後に誰かがコメントすれば、それが嘘かどうかわかります」と述べました。ある調査によると[45]、ブラジル人の79％がWhatsAppを主要な情報源としています。

フェイクニュースの問題は、国民の分断を深めた2018年の選挙活動と、それに続くジャイール・ボルソナロ政権が象徴的で

す。ロイター通信は、候補者を宣伝するために約100万のWhatsAppグループが作られたと報じています[46]。この現象は、同時にブラジルのProjeto Comprovaのようなファクトチェック（事実確認）を行うグループの台頭をもたらし、ひとつのグループに6万7000件ものメッセージが寄せられました。フェイクニュースは、悪意あるサイバー詐欺の蔓延とも密接に関連しています。ここでも、WhatsAppがそのような詐欺リンクのうち64%の拡散に責任があることがわかりました[47]。

人々は必ずしもそのような議論を額面通りに受け取りません。イタリアでは、フェイクニュースがメディア報道や日常の話題として大きく取り上げられています。2018年7月に起きた、イタリア全土のソーシャルメディア、そして世界の注目を浴びたフェイクニュースに関するある事件は、移民の割合が高いNoLoにも関係するものでした。とある人のFacebookに、混雑した港で何千人もがいくつもの小さなボートに乗り込み、ドックが人で溢れかえっている画像が投稿されました。キャプションには、「リビアの港……こんな画像は公開されません……すべてイタリアに向けて出航する準備ができています」と書かれていました。移民があたかもイタリアへ「侵攻」するような雰囲気を作り、イタリア人の不安を煽って怒らせる意図で投稿されたものでした。この画像は大きな反響を呼び、インターネット全体で広く共有されました。背景にあったのは、イタリアの右翼政治家で元内務大臣のマッテオ・サルヴィーニによる反移民の主張でした。しかし数時間後に、この画像は1989年にヴェネツィアで開催された、イギリスのロックバンド、ピンク・フロイドのコンサートでの写真であることが明らかになったのです（図2.10）。

NoLo全体で、この画像が最初に個人のソーシャルメディアに登場したのはフェイクニュースのデマとしてであり、その後「明らかにされた」形式で投稿され、フェイクニュースの「不条理」をあらわにしました。リベラルな傾向が強いNoLoでは、この画像はソーシャルメディアを介して、人種差別や外国人排斥に対する積極的な反論に使用されました。多くの人々は、スマートフォンが偽の情報の拡大にこれまでも利用されてきたことを理解しました。結局のところ、国内で地位を確立しているメディアの多くは、例えばベルルスコーニ政権時代など過去数十年にわたって、移民問題のようなトピックについて、不安を煽るために利用されてきたという理解が浸透していきました。両親がファシズムの時代のプロパガンダを生き抜いてき

図2.10　リビアの移民が「イタリアに向けて出航」しようとしていると誤って描写した、ソーシャルメディアで広く共有された投稿。その後、この写真は1989年のピンク・フロイドのコンサートであることが明らかになった。スクリーンショット撮影：Shireen Walton

た人々は、歴史的には「真実のニュース」が占めていた時代があったという考えに疑問を投げかけています。

こうした言説に関する学術的議論

　本書は、スマートフォンに対するよく聞く言説の中に見られる主張を評価するのに役立つような証拠はあまり提供していません[48]。この章の冒頭で述べた理由により、私たちはスマートフォンに関する言説を、実際の使用を裏づける証拠ではなく、全く異なる要素として扱っています。私たちのエスノグラフィーには、これらの主張が真実であるかどうかの議論に貢献できるものはほとんどありません。むしろ豊富な証拠がある、それぞれの調査地でのモラルに関する議論にいかにこうした言説が

貢献しているかに注目したいと考えています。しかし、スマートフォンにまつわる言説の重要度や影響を考慮して、これらを評価する学術研究の概要を簡単に説明したいと思います。

これらの言説の歴史を見ていくことが良い出発点と考え、Adam Burgessの研究[49]から掘り下げていきます。彼は、初期の携帯電話が引き起こすと考えられていた健康被害に対する大衆の様々な恐怖と不安を調査し、その恐怖の根源は何なのか、そしてなぜ特定の人々の間でこの恐怖と不安がより顕著なのか追究しました。このような議論は、人々のリスク認識に関する長年の学術的議論とつながっています。一般的な不安の多くは長期に及んでいること、そして、こうした不安や恐怖が反映されてきたデバイス自体が認識を超えて変化しているにもかかわらず、いかに不安が継続されてきたのかを明らかにしています。

おそらく、スマートフォンに関して最も広範な学術的議論は、スマートフォンの政治的影響に集中していると考えられます。今回の調査参加者の間でも、これは多く語られた内容でした。このトピックについてはバランスの取れた議論が行われていますが[50]、一方で議論を二分する傾向がある話題でもあります。例えば、ニューメディアは「フィルターバブル」か「エコーチェンバー現象」のいずれかを生み出すという考えを中心とした議論が、ここ数年注目を集めてきました。これらの用語は、ソーシャルメディアとスマートフォンが、私たちが目にする政治的な意見を自らの考えを補強するものだけに狭め、反対意見を知るのを妨げる現象を表しています。現在多くの文献が、フィルターバブルが著しく増加し、悲惨な程度になっていると訴えています[51]。同時に、そのような考えを非難し、全く異なる結論に行き着くと主張する文献も出てきています[52]。

今最も複雑とされる議論は、「依存症」の概念に関するものです。理由は、このことばが何を指しているのか、いまだ明確ではないからです。依存症という単語は、スマートフォンの使用者によって頻繁に使用されます。依存症の人を助ける目的で書かれた自己啓発本までありますが[53]、「スマートフォン依存症」とは実際にはどういう意味なのでしょうか。言うまでもなく、誰も真っ暗な画面とにらめっこなどしていません。何かしらのジャンルのコンテンツを見ています。とすると、ここで依存症と見なされるのは、カードゲームアプリで遊ぶことから、トランプ大統領に関するニュースへの感心、Instagramで有名人をフォローすること、あるいは学生が友人たちの自分に関する書き込みを知りたがることまで、多岐にわたります。それぞれ

が独自の原因と解決方法を伴う非常に具体的な関心です。つまり、スマートフォンへの依存ではなく、スマートフォンが特定のコンテンツや行為への依存を誘導するデバイスであるということです。同様に、Suttonが示すように、スマートフォンから「デトックス」する考えは、様々な意図と依存症への理解を含んでいます[54]。

スマートフォンが提供するコンテンツへの依存で最も重要であり、おそらく最も歴史があるのは[55]、他人が自分をどう思っているのか知ることへの依存です。これは、10代の若者が午前3時まで枕元でスマートフォンから手を離さない原因でもあります。このような行動を健康的な習慣と見なす人は誰もいません。子どもが持つはずの自信の欠如を反映していると考える教師もいます[56]。しかし、この問題を不自然、または単にスマートフォンだけの問題と解釈するのは奇妙なことです。これは、スマートフォンによって人よりも画面に関心を持つようになるという一般的な主張と正反対の現象です。一方、スマートフォンを使用している人々による議論で大きく浮かび上がる、退屈への対処法とこのトピックを組み合わせるのは合理的だと思われます[57]。

残念ながら、これらの現象は、ジャンルに関係なく様々なコンテンツを見たいという絶え間ない欲求によるスマートフォン依存症から切り離されることがありません。このような依存症は、注意力に関する幅広い議論によって取り上げられ、スマートフォンによって人々が注意散漫になり、画面の外の世界に注意を向け続けることが困難になっているという批判があります。これらの懸念は、注意深くゆっくり思考することを推奨するマインドフルネスやウェルビーイングの概念に対する現代の大きな関心と一致しているようです。しかし、皮肉なことにこのようなマインドフルネスも、今やHeadspace[58]などのスマートフォンアプリを介して行われることが一般的です。

スマートフォン依存症というフレーズの要点を引き出すのが困難であっても、スマートフォンがより一般的な他の依存症を招くことに注意を払うのはもちろん適切です。例えば、Albarràn-TorresとGoggin[59]は、スマートフォンで行う賭博の増加について議論しています。一方では、ダブリンに拠点を置くPaddy Powerのように、モバイルアプリによる賭けで利益を増やそうとする企業がいます。他方では、スマートフォンがギャンブル依存症を促進するという懸念から、行政の介入や規制が求められています。ユーザーがスマートフォンを使って賭け

屋など従来の商売を避けていることは事実です。代わりに、ギャンブラーは互いに賭けあって、オンラインで賭け事のコミュニティを発展させます。これにより、営利企業は「ソーシャル・ベッティング」アプリを開発するようになります。このような動きは2013年に登場し、現在はスマートフォン賭博において重要な要素となっています。この例においては、スマートフォンが依存症に関連しているかもしれないという明確な主張が成り立ちます。

3つ目の例は、私たちのフィールドワークで最も多かった意見で、スマートフォンが特に若者にとって有害であるという考えについてです。最近『Scientific American』に掲載された論文は[60]、心理学などの観点から、若者に対するソーシャルメディアの影響を評価するため、臨床的および科学的な試みをまとめています。全体として、当初はマイナスの影響を指摘する研究が多く見られましたが、最近の研究では、ネガティブな影響とポジティブな影響が同時に発生することに焦点が当てられています。すべての若者に当てはまるわけではありませんが、スマートフォンの影響は全体的に穏やかであると見なされています。デジタル時代の子どもと子育てに関する学術的議論は、社会科学の中で模範的で持続的な試みを生み出した調査分野であり、観察・分析・結論を導き、適切な方針を見出し、合理的な情報に基づいた情報提供が不安な親へのアドバイスとして効果があるため、強調する価値があります。エスノグラフィーを様々な手法と組み合わせた研究を通じて、研究者は子どもたちのインターネットとスマートフォン使用がより広い文脈で理解されることを重視してきました。

例えばboyd[61]は、子どもが友人と公共の場で遊ぶ頻度がますます少なくなったと同時に、オンラインコミュニケーションやコンテンツに依存していることに両親が不満を抱いていると主張しています。Clark[62]によるアメリカでの調査は、子どもの行動に関する世代間の対立と、階級の問題がどのように密接に関連しているか示しています。Limは、シンガポールで彼女が「超越的な子育て（Transcendent Parenting）」と呼ぶもの を研究しました[63]。『Primus Inter Pares』は、このトピックに関する幅広い研究プロジェクトに携わってきたSonia Livingstone[64]の著作です。彼女は、最近の著書『The Class』のようによりエスノグラフィックな取り組みから、ヨーロッパ全体の大規模な比較調査まで幅広い研究を行っています。調査結果は思慮深くバランスの取れた形で提示されています。ただ潜在的な危険性を認

めるのではなく、子どもの行動について根拠なく推測する親の傾向から多くの不安が生じていることにも注意しています。Livingstoneの研究の優れた点は、非常に学術的な議論から政策提言まで及んでいることです。さらに、ブログ「Parenting for a Digital Future」など最近の活動を通じて[65]、Livingstoneのグループはデジタルを活用して親が直接アクセスできるリソースを立ち上げました。これにより、親は子どものオンライン生活に関する日々の意思決定についてより多くの情報を得ることができます。

研究が社会貢献につながる可能性について、前向きな姿勢で終わることが重要です。なぜなら、これらの議論の中には独断的で人目を引くことを目的とするような、物事を明らかにするよりもわかりにくくするものが多くあります。これらは人々を支援するよりも、彼らの不安をさらに煽ります。対照的に、最後の例は、スマートフォンに関する最も一般的な批判的言説のひとつについて、十分な情報に基づいた、合理的でバランスの取れた評価を行うことが可能であることを示しています。チームとして私たちは、彼女たちのイニシアチブから直接学ぶことがたくさんありました。スマートフォンをテーマにしたフィールドワークに16か月間携わると、多くの不安を抱えた親がアドバイスを求めてくることに気づきます。調査参加者が有益なアドバイスを見つけることができる場所を用意することは、とても大切なことなのです。

結論

この章は、もしかすると意外に思われる点からスタートしました。人々がスマートフォン全般について話しているとき、自らの実際のスマートフォン使用について話すことは滅多にありません。一方、特定の用途に関するインタビューでは、人々の反応は大きく異なります。 病院の予約にGoogleマップをどのように使用したか、どれくらいの頻度で音楽を聴くか、いかにインターネットバンキングに苦労しているかを語ります。この差は、様々な矛盾のひとつに過ぎません。国家の影響に関する議論は、国家がより良いアクセスを約束する一方、監視の源と見なされるという観察からはじまりました。多くの事例は、スマートフォンが便利であると同時にネガティブな結果をもたらすと見られていることを示唆しています。

このような矛盾は、人々の間で相反する態度を生み出してきました。これはエスノグラフィーを中心とした私たちの研究から既に導き出された結論ですが、新型コロナウイルス感染症パンデミックの影響でさらに深刻になったと感じます。パンデミックへの対応に関係するのは、スマートフォンの接触追跡アプリが持つ可能性です。こうしたアプリは、スマートフォン活用が監視と干渉を増長する様子を明らかにしました。しかしこの能力が、パンデミックへの、さらにはケアの表現への技術的な解決策として浮上したのです。2020年3月以降、世界中で多様な反応がありました。例えば韓国では個人のプライバシーよりも大衆が知識を得ることを優先した政府に支持が集まり、一方でアメリカの共和党は政府による保健データの収集に反対し、個人のプライバシーを優先しました。

スマートフォンを巡る言説は、関係する様々なグループの興味感心をきっかけに生まれます。政府は、政府の統治を批判するようなスマートフォンの使い方を非難するかもしれません。昔ながらのメディアは、読者層に合わせた記事を掲載し、経営への脅威に反応するかもしれません。経験が豊富なジャーナリストは、報道の質と裁定に対する長期的な影響や、スマートフォン使用がジャーナリズムにもたらす脅威に不安を持っているかもしれません。商業の視点から見ると、利益の維持に集中しています。スマートフォンによって人生で蓄積してきた知恵に対する若者からの尊敬を失ったと考える高齢者が、スマートフォンのせいで若者が浅薄になっているという意見を持つことにも理由があります。このような多くの懸念を覆し、スマートフォン使用を制限したいという願望にしばしば直接反対するのは、デジタル化によってコストを削減しようとする政府や企業への絶え間ない誘惑かもしれません。

地域が異なれば、国家と市民の間で全く異なる連携が展開されます。中国では、善良な市民とは、デジタル技術の開発によって、国が先進諸国を飛び越えて発展するのを助けることを意味し、これを促進しているのは主に高齢者です。日本では、国は主に社会の調和と不和の回避という伝統的な懸念を主張しています。カメルーンのスマートフォン使用は、政府内そして社会的にも議論され、近代化と発展を象徴しています。私たち普通の人々も皆、スマートフォンに対して、時にひとつの文章の中で、否定的そして肯定的な意見を同時に口にします。ある人がスマートフォンは祝福であり呪いでもあると言ったとき、それはその人が偽善的だからでも、無知であるからでもありませ

ん。本書のすべての章で描かれているように、これはおそらく、大きなメリットをもたらしながら、新しい問題を引き起こすスマートフォンに対する唯一の合理的な反応なのです。本書の最後では、現代社会で今最も話題とされている新型コロナウイルス感染症への対応から、ケアと監視のバランスについて議論します。

スマートフォンがもたらす影響に関する言説は、それ自体が何らかの結果をもたらします。人類学にとっては、重要な要素のひとつは社会関係への影響です。例えば、世代間の緊張関係の中でこれらの言説が利用されます。本章で紹介したモラルに関連する議論の多くは、スマートフォンを一部の高齢者が若者の行動について語り、批判するときに用いるイディオムになっています。以降の章では、若者もまた、スマートフォンをうまく使いこなせない高齢者に対して辛辣な意見を述べる事例について触れます。世代間の関係性は誰が誰を尊敬するかだけでなく、年齢に伴って起こる依存、自立、尊厳、不平等などの複雑な問題に関係しています。この章で指摘されているのは、こうした対立の多くがスマートフォン自体ではなく、人々がスマートフォンについて何を言っているかに基づいているということです。ここからは、視野をより広げたトピックに目を向けます。人々がスマートフォンについて何を語るかではなく、人々がスマートフォンを使って何をするか、そしてそれが社会関係に及ぼす影響を探ります。

脚注

1 McCulloch（2019）
2 宗教の影響の例はPype（2016）を参照
3 このような学術的議論の典型例にはDeursen *et al.*（2015）などが含まれます。Elhai *et al.*（2020）も参照。
4 Edwards（2018）。アイルランドの全国ネットテレビおよびラジオ放送局のラジオインタビュー（RTÉ News at One 2020年1月15日）で、Irish Timesのオンライン編集者であるデイビット・コクレーンは、アイルランドの人口のうち約66%がFacebookアカウントを持っており、その半分以上がほぼ毎日Facebookを利用していると指摘しました。コクレーンは、選挙の立候補者が有権者と接触できる主要な手段のひとつがFacebookであると述べました。Facebookのユーザー

数は2018年から減少傾向にあり、これはプライバシー侵害の懸念に関連していると指摘しています。しかし、その年以降、Facebookのユーザー数は再び増加しています。News at One（2020）を参照。

5 ヘッジファンドの億万長者ロバート・マーサーが所有する会社、ケンブリッジ・アナリティカ（Cambridge Analytica）は、個人にカスタマイズされた政治広告作成のために、2014年初期にFacebookから許可なく個人情報を取得し、5000万人のアメリカ有権者のプロフィールデータを構築しました。Cadwalladr & Graham-Harrison（2018）を参照。

6 Mugerwa & Malaba（2018）

7 Boylan（2018）

8 Al Jazeera（2017）

9 Bikoko（2017）

10 Bikoko（2017）

11 Jiang（2012）

12 Wang（2016：129-30）

13 Chen & Ang（2011）

14 より一般的な議論についてはMorozov（2012）を参照。

15 Hirshauga & Sheizaf（2017）

16 The Guardian [Editorial]（2013）。大規模な監視プログラムや既存の監視に関する法律に異議を唱えるための法的措置も講じられています。Digital Rights Ireland、Seitlingerおよびその他の原告が合同でアイルランド政府を訴えた訴訟では、データ保持を定めたEU指令「Data Retention Directive」を無効とする判決が欧州司法裁判所によって下されました。Court of Justice of the European Union（2014）を参照。

17 De Pasquale *et al.*（2017）

18 Servidio（2019）

19 The Local（2019）

20 Scancarello（2020）

21 Merola（2018）

22 Wired Italy（2019）。『Wired』は、イプソスが実施し、Amplifonが推し進めたアンケート調査『Smart Ageing: Technology has no age』を引用しています。

23 Wang（2016：25）

24 Hughes & Whacker（2003）

25 Fan（2018）およびSina Technology Comprehensive（2019）
26 Luo（2014）
27 Huang（2019）
28 Ito（2005）
29 ブラジルでは、公共交通機関で携帯電話を含め音楽を再生する端末を使用する際、ヘッドフォンの着用を義務づける法律もあります。Prefeitura de S.o Paulo (S.o Paulo City Hall)（2013）を参照。
30 例はShirky（2015）を参照。
31 Long（2012）
32 エリクソンとApp Annieの調査報告書を組み合わせたデータ。Kemp（2020）を参照。Tiongson（2015）も参照。
33 Tiongson（2015）を参照。
34 Petsas *et al.*（2013）
35 中国にはソーシャルメディアで実名登録を義務づける法律が存在します。
36 Kumar（2014）
37 この状況は一定ではありません。例えば、ブラジルでは広告が多数あります。
38 Governo Federal（ブラジル政府）（2020）
39 同じようなミームはベントでも人気です。
40 Wazeは交通案内アプリ。イスラエルで制作され、ブラジルでは2012年に導入されました。Grupo Casa（2012）を参照。
41 McIntosh（2010）参照。
42 Vieira（2019）またはde Sousa Pinto（2018）
43 Guess *et al.*（2019）は、65歳以上の人々が、偽サイトからの記事を、若者と比較して約7倍共有したと主張しています。これはブラジルに適用されましたが、主な証拠はアメリカの研究からのものでした。
44 Monnerat（2019）
45 DataSenado（2019）
46 Reuters Institute and Oxford Internet Institute（2019）
47 Simoni（2019）
48 スマートフォンが及ぼす全体的な影響を評価すると主張する本の例は、Carrier（2018）を参照。
49 Burgess（2004）
50 今では、ソーシャルメディアが政治に対してどのような影響があるのか、一般的に広く議論されています。2つの例として、Bruns *et al.*（2018）と Margetts *et al.*（2016）を参照。

51 例えばPariser（2012）。もしくは民主主義へのより全体的な脅威についてはMcNamee（2019）を参照してください。
52 例のひとつとして、数学者David Sumpterの著作が挙げられます。Sumpter（2018）またはBruns（2019）を参照。
53 Price（2018）やBurke（2019）から事例を参照。
54 Sutton（2020）を参照。
55 Standage（2013）
56 同様の現象はMillerがイギリスの小さな町でのソーシャルメディアに関する以前の研究の中で調査した学校現場でも見られます。具体的にはMiller（2016：123–36）を参照。
57 Jovicic（査読中）
58 Headspace（2020）。このアプリは瞑想アプリを専門とするイギリス発祥でアメリカに本社を置くヘルスケア企業が制作したものです。
59 Albarrán-Torres & Goggin（2017）
60 Denworth（2019）
61 boyd（2014）
62 Clark（2013）
63 Lim（2020）
64 例として、Livingstone（2009）；Livingstone & Sefton-Green（2016）を参照。
65 ブログ「Parenting for a Digital Future」を参照。

3
文脈の中のスマートフォン

調査地：ベント—サンパウロ、ブラジル；**ダル・アル＝ハワ**—アル＝クドゥス（東エルサレム）；**ダブリン**—アイルランド；**ルソズィ**—カンパラ、ウガンダ；**京都/高知**—日本；**NoLo—**ミラノ、イタリア；**サンティアゴ**—チリ；**上海**—中国；**ヤウンデ**—カメルーン

モノとしてのスマートフォン

コミュニケーションにおけるスマートフォンの使用を議論する前に、物質的なモノとしてのスマートフォンを見つめ直す必要があります。実体としてのスマートフォンは、ある人にとっては他の人よりも重要であり、その理由も様々です。例えば、イタリアでは一般的にファッションへの意識が高いですが[1]、ファッションとしての携帯電話に関する興味深い研究のほとんどがイタリア人社会学者Leopoldina Fortunati[2]によるものであることは偶然ではないかもしれません。NoLoは、経済がファッションやスタイルと密接に結びついているミラノにあります。ここでいうスタイルは、スクリーンや見た目、小物、アクセサリーなどに適応されます。他の地域では、スマートフォンの物質的な側面で重要なのはコストです。これは携帯電話自体のコストだけでなく、データ通信やWi-Fiの費用を含みます。

エレアノーラは夫を亡くし、ミラノで一人暮らしをしています。祖母としての彼女は、毎日保育園に2人の孫を迎えに行き、午後7時頃に両親が仕事を終えるまで子守をします。これらのスケジュールはスマートフォンで調整します。エレアノーラにとってスマートフォンは、孫たちを祭った神棚のような存在です。待ち受け画面は休日に撮った孫の写真で、さらにスマートフォンの裏にも孫の写真を

いくつもテープで貼っています。冷蔵庫のドアも同じ状態で、昔の写真と思い出がマグネットで貼り付けられています。孫のために料理をする食材が入った冷蔵庫と、家族とつながっているスマートフォンは、エレアノーラにとって、たとえ物理的にそばにいなくても家族と会うことができる場所になっているのです。

日本では、スマートフォンケースや端末からぶら下がる「チャーム」はしばしば個性を表現する手段になっています。例えば、京都の60代女性、みどりさんは、プロの歌手で華やかな服装をよくします。彼女はデイジーダックのプラスチック製スマートフォンケースを使っていて、口紅とハイヒールのチャームをつけており、自身の華やかさと女性らしさを表現しています（図3.1）。しかし周りを見渡すと、スクリーン保護も兼ねた「まじめな」革製の手帳型ケースをつけている人が多々います。このタイプのケースの内ポケットにはしばしば名刺が入っています。別の60代前半の女性は、自分の年齢には不適切だと感じ、明るい色や若く見える服は絶対に購入しないと話していました。彼女のスマートフォンケースは、自分の年齢にあっていると考える地味な手帳型デザインでした。

年を取るにつれて、年齢にあわせて派手すぎないようにする考えは、男女問わず多くの参加者で共通していました。以下の画像は60代の京都の僧侶、澤田さんのFacebookの投稿で、派手だと感じる赤いスマートフォンケースをつけている理由を友人に弁解しています（図3.2）。このスマートフォンケースは妻のもので、使い古してボロボロになった自分の青いケースの代わりに使っていると書かれています。澤田さんはテープを貼って赤いケースの派手さを隠し、周囲の目を気にしていました。

ルソズィで警察官をしているオノノは、スマートフォンアクセサリーをキリスト教徒の信仰に関連させています。彼は「加護を得るため」にスマートフォンの背景をイエス・キリストにしています。「何か問題に直面したら、画面を起動させてつけっぱなしにします」。オノノはGoogle Playストアでこのイエス・キリストの壁紙を選びました。夜になると、特別な加護のために十字架にかけられたイエス・キリストの画像を選びます。オノノは、クリスマスやイースターなど、季節の行事によって画像を変更し、悪夢を見たり不幸な知らせを受け取ったりしたときは、ベッド付近にも同じような画像を置くようにしています。

個々人は遊び心のある画期的なアイデアを持っています。例えばミラノにあるNoLo在住のエリサは、スマートフォンに固定電話の受話器を組み合わせられないか実験しました（図3.3）。

図3.1　スマートフォンのチャームを自分の「見た目」に合わせている60代のプロ歌手。撮影：Laura Haapio-Kirk

図3.2　京都の僧侶が不適切だと感じた赤いスマートフォンケース。妻が使っていたものをお下がりで使用しているとのこと。撮影： Laura Haapio-Kirk

図3.3　固定電話とインターネット対応スマートフォンの中間にあるこのデバイスは、調査参加者のエリサによって組み立てられた。撮影： Shireen Walton

彼女は、WhatsAppによる無制限の通話と、慣れ親しんだ固定電話の感触とを実体を伴ってつなげることに成功したのです。
　これらの例はそれぞれ、スマートフォンをある種の美学に沿って「飼い馴らす」（ドメスティケーション）[3]様子を表しており、まるでファッションアクセサリーのように扱っています。また、私たちがスマートフォンをモノとして意識する別の例は、置き場所が必要で、持ち歩かなければいけないという負担を感じるときです。エジプト出身でNoLoに住んでいるディナにとって、日常のスマートフォン活用とは、4歳の息子の世話をしながら、あるいは買い物中にショッピングカートを押しながら親戚や友人と話すことです。NoLoでヒジャブを身にまとっている他の女性同様、ディナはスマートフォンを頭に巻くスカーフに押し込むのが習慣になっています。こうすることで、スマートフォンで話しながら、同時に赤ちゃんに母乳を与えたり、ミシンを使ったりすることができます。

スマートフォンとステータス

　サンパウロ近郊のベントでMaríliaが実施したWhatsApp講座にiPhoneを持ってきたのは、ヨーコだけでした。彼女のiPhoneはテーブルの上で一際目立っていました。そのデザイン、評判、価格から、彼女のiPhoneはステータスの象徴のように感じられましたが、ヨーコにとってはこれが問題でした。彼女はこのiPhoneの価値に合わせて、端末を使いこなさなければならないように感じていたのです。この問題に対するヨーコの解決策は、このiPhoneは自分で購入したのではないと周囲に強調することでした。ベントの高齢者が持つiPhoneの多くがそうであるように、彼女も自分の子どもからこの端末を譲り受けたのです。
　ヤウンデでは、スマートフォンを2台持つのが主流です。これは、カメルーンでは地域によって質が異なる複数のネットワークがあるためです。ヤウンデの高校教師は次のように説明します。

> 一部の地域では、OrangeとMTNの主要2社しかないことがあります。だけど、Nextelか場合によってはCamtelのような第三のネットワークと契約しないといけないこともあります。私の友人の何人かは、2～3種類のSIMカードを持っています。これが良い解決策だと思っているのです。

複数のスマートフォンを持っていることは、裕福であることを示し、周囲から一目置かれることがありますが、これは所有するスマートフォンのひとつがハイステータスなブランドである場合に限ります。しかしヨーコのように、子どもが機種変更するときにお下がりでスマートフォンを譲り受ける高齢者には、この価値観は意味がないかもしれません。ヤウンデでは、スマートフォンを周りに見えるように持ち歩くのが当たり前です。身体が不自由な高齢者は、テーブルの上や手の届きやすい場所に置きます。若者は、スマートフォンの見た目を意識し、カバーに好きな画像を印刷して貼っています。しかし、スマートフォンを手に持ったり、ポケットに入れたりして持ち歩くことが、市内で多発しているスマートフォンのスリを誘発しているのかもしれません。

ヤウンデに住む、元教師で夫を亡くしたマリーが思うように、古いお下がりのスマートフォンは信頼できないこともあります。彼女は9人の子どもを育て、今まで5台のスマートフォンをもらいましたが、特にマリーの孫が使ったときなど、お下がりのスマートフォンはすぐに故障するようです。これは、スマートフォンの使い方を学ぼうとしているマリーの障害となります。この状況はマリーにとって迷惑で、薬を飲む時間をセットするアラーム設定やWhatsApp 、Skype、写真の保存など、やっと使いこなせてきたときにいつもスマートフォンが壊れるのです。

スマートフォンに反映される社会的側面は、ステータスに限りません。21世紀初頭から携帯電話がインターネット対応になっている日本では、特に年配の調査参加者の間で、独特のフリップ型「フィーチャーフォン」（通称：ガラケー）が今でも人気です[4]。日本のスマートフォン使用率は性別で異なります。特に女性は仕事以外で友人や家族の社会的ネットワークを持ち、スマートフォンへのアップグレードや、スマートフォン教室に積極的に参加する傾向がありました。対照的に男性は、主なコミュニケーション手段としてガラケーや固定電話を好み、京都出身の60代男性は、スマートフォンを使用しているにも関わらず、ガラケーを持っていると話していました。その理由は、仕事の連絡先がすべてガラケーに入っており、仕事が彼のアイデンティティのひとつであるため手放せないからです。

スマートフォンのコスト

スマートフォン使用が広がる一方、購入できる人とできない人の間には、大きな隔たりがあります。ルソズィでは、調

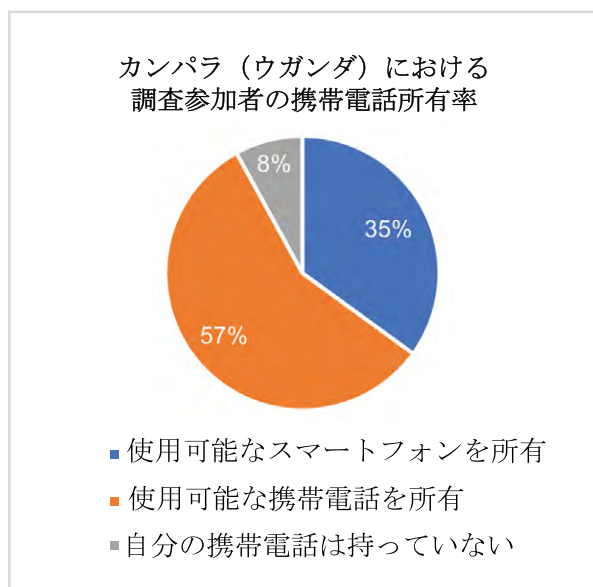



図3.4　Charlotte Hawkinsによるアンケート調査。回答者総数は204人。

査参加者の大多数はまだスマートフォンではなく携帯電話を使っています。図3.4の円グラフは、平均年齢51歳、204人の回答に基づいています。携帯端末（携帯電話とスマートフォン両方）を持っていない19人の参加者のうち、15人は端末を盗まれ、4人はそもそも持ったことがないと答えました。

ルソズィでは、スマートフォンを購入できないのは深刻な問題になり得ます。スマートフォンがインターネット接続に欠かせず[5]、さらに全世帯のわずか3%しかコンピューターを所有していないからです[6]。そんな中、中国の会社Tecnoが販売する2000円程度の端末など、格安スマートフォンが登場し、今までスマートフォンを買えなかった人々も購入できるようになりました。これらは最も安価なインターネット接続の形式になっています[7]。しかし、購入費用以外にも色々なコストがかかる上に、これらの格安モデルではメッセージや画像のデータ保存容量が制限される場合もあります。スマートフォン所有の違いは、年齢やジェンダー[8]、そして都市に住んでいるか地方に住んでいるか[9]といった幅広い格差に関連していることがわかりました。

世界規模のある調査によると[10]、現在約1910万人のカメルーン人（総人口の76％）が携帯電話を契約しています。2014年に平均約8000円だったスマートフォンの価格は、2018年には約5500円に下落したことで、中古品や低品質のスマートフォンも多いものの、中流階級の人々のほとんどがスマートフォンを所持できるようになりました。したがって、端末が丈夫であることの重要性が高まり、カメルーンでは自分のデバイスをしばしば信頼性の低いブランドを意味する「throronko」と呼ぶことがあります。安い端末を購入したがために、より高くつくことも少なくありません。それでも、このシンプルなスマートフォンは、情報を得るためのWhatsAppとGoogle、そしてYouTubeへのアクセスを提供します。このような情報源へのアクセスは、高齢者がスマートフォンでビデオを見る機会が増加している今、重要になっています。

ルソズィで見られたように、格安スマートフォンしか手に入らない人々は、RAMやストレージの問題で、最新のソフトウェアやアプリへのアクセスが制限される可能性があります。iPhoneを所有している大学の講師は、お気に入りのアプリ（Facebook、WhatsApp、Instagram用に写真のコラージュを作成できるPhotogrid、LinkedInメッセージ、Gmail、Yahooなど）をインストールすると、ストレージの容量が残っていないと述べました。

コストが障害になり様々なアクセスが妨げられる現状は、ここで紹介した2つの調査地に限定されません。ブラジルでは、2013年にMotorolaのMoto Gが発売された後、低所得者層でスマートフォン使用が大幅に拡大しました。日本では、多くの調査参加者がスマートフォンを持っていない理由として月額料金プランの高さを挙げていました。この料金の引き下げを目的とした日本政府の法案[11]により、京都の多くの携帯電話ショップで長い行列ができ、その後、大幅に割引されたスマートフォンの料金プランが宣伝されました。スマートフォンへのアクセスを拡大しようとする政府の圧力は、個人の財務、医療、そして社会保障のデータを結びつける新たなデジタル社会保障および税の個人番号システム（マイナンバー）による監視の強化と並行しています。一方で、高価なiPhoneやSamsung Galaxyといったスマートフォンが普及しているダブリンのような調査地も存在します。ここでは皆がスマートフォンを買う余裕があるため、ステータス競争の感覚がありません。

アクセスの問題

スマートフォンを所有すると、データやインターネットへのアクセスの格差がさらに広がる可能性があります。カメルーンでは1日1GBのデータ通信に、週に約2000円を払う必要があります。通常、低所得者層の参加者は月に約550円、中流階級の参加者は月に約1500円をインターネットアクセスに費やしています。サンティアゴでは、地下鉄の駅、公立図書館、広場など、多くの場所で無料Wi-Fiが提供されています。ダブリンの年配の参加者は、月額料金を問題なく支払うことができますが、多くの参加者はデータ通信とWi-Fiの違いについて漠然としか理解していません。自宅のWi-Fiを使って映画をダウンロードすると追加料金がかかると思っている参加者がしばしば見受けられました。年齢に基づくデジタル格差は、もしかしたら収入よりも知識が関係しているのかもしれません。

ルソズィでは、一部の参加者が携帯電話もスマートフォンも持っていない理由のひとつに、高額の修理代金や部品交換費用が挙げられました。この地域では、通話料金は「通話時間」として認識されています。50人の携帯電話所有者にアンケート調査を行ったところ、74%が毎日「通話時間」をチャージし、必要に応じて一番安い30〜50円ほどのプリペイドパックを購入していました。回答者のうちひとりだけ、月に1回約3000円のパックを購入していました。つまり、スマートフォン所有者の大半は少なくとも1日に1回、通話やインターネット接続ができなくなる可能性があるということです。これらの制限を考えると、携帯電話は1日の使用量が決められているような感覚で使用されているということになります。データ量が重いメッセージを避けるためにWhatsAppグループは敬遠されるかもしれません。InstagramやYouTubeは滅多に使用せず、データ通信は実際に使用するときのみオンにします。

フィールドワーク中、ウガンダの通信事業者が、特に地方でよく使われていた追加データをチャージできるスクラッチカードの販売を中止しました。Charlotteの50人の参加者のうち、31人がこれを困難な状況だと感じました。彼らは「特に夜間に『通話時間』を取得するのは難しい」、「本当にひどい。『通話時間』を買うのに遠くまで探しに行かないといけない」などとコメントしていました。村に住んでいる人々は、チャージする度に、最寄りのトレーディングセンターまで行かなければならない事態になったのです。

ルソズィでは、調査参加者の大半の家に電気が通っていました。電気がない家は、コンビニエンスストア、電話修理店、インターネットカフェの充電ステーションを約20円で使用します。中には、職場で充電する人もいました。古い携帯電話はバッテリー持ちが良くて好印象だった人も多く、ある年配の男性は、スマートフォンから充電の心配がない「小さい電話」に持ち替えました。ウガンダ北部では、太陽光発電が主な電力源であり、村の人々は充電の順番待ちをします。例えば、携帯電話を子どもや親戚と連絡を取るために使用している女性は、充電のためだけに1600円ほどでソーラーパネルを購入し、充電に2〜3時間を費やすかもしれません。アクセスの問題は、ヤウンデの中流階級の人たちにも影響します。多くの参加者はアプリでゲームをするのが好きですが、ダウンロードするには安定した回線と辛抱が必要です。カメルーンが位置する中央アフリカは、世界で最もインターネット普及率が低い地域であり、2018年1月時点での普及率は約25%でした[12]。カメルーンはこの地域の平均を上回っていますが、アフリカ全体で見るとまだ遅れています[13]。Google PlayやAppleストアなどのアプリストアでは顧客アカウントが必要ですが、スマートフォンユーザーの中には、その操作方法を知らない人もいます。特定のアプリの「使用可能地域」にカメルーンが入っていないことに気づくこともあります[14]。クレジットカード番号やApple IDなど、持っていないものを必要とする手続きは、「難しすぎるし、時間がかかりすぎるし、必要なものが多すぎる」ように感じられます。交差点や市場では、携帯電話を修理する「ダウンローダー（graveurs）」が立っており、彼らはより広く様々なアクセスを得るために、カメルーンではなくフランスから接続しているように見せかけた偽アカウントを作成することもあります。

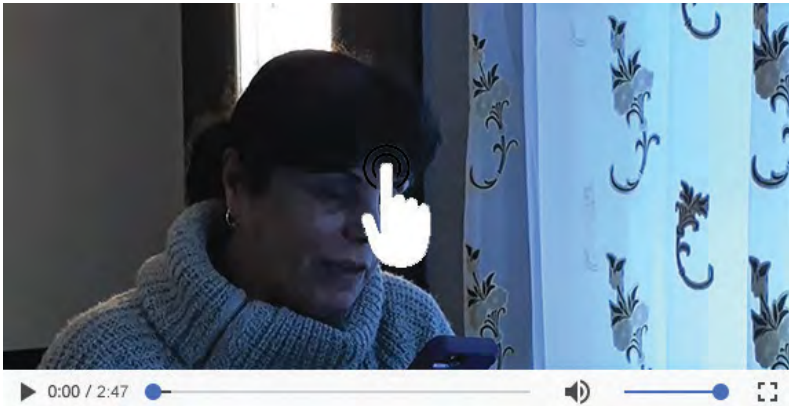
アクセスの問題は、身体障害を反映していることもあります。本書の著者のひとりである、ダル・アル＝ハワのLaila Abed Rabho は、病気のせいで子どもの頃から目が見えません。彼女には視力を失う前の記憶はほとんどありません。Lailaは点字の読み書きを早くに学び、大学を卒業し、博士号を取得しました。1年前まで、Lailaはインターネットに接続されていない「ばかげた」シンプルな携帯電話を使用していました。彼女はボタンの使い方を覚えて、テキストメッセージを送信したり電話をかけたりすることができました。しかし、電話がかかってきた際に誰からの電話かはわからず、いつも推測するしかありませんでした。とはいえ、携帯電話は彼女の生活を便利にしま

した。外出した時も必要に応じて家族と連絡を取り合ったり、テキストメッセージではなく電話でタクシーを呼んだりすることができました。しかし、これが携帯電話の限界でした。

Lailaは、今回のプロジェクトのメンバーになる1年前に初めてスマートフォンを購入しました。彼女がiPhoneを選んだのは視覚障害のある人向けの優れた音声ソフトウェアが組み込まれていると知ったからです。Lailaは自分のお金とイスラエルの視覚障がい者に支給される給付金で生活をしています。給付を受けている人は、障がい者向けのデジタル機器使用の無料指導を受けることができ、彼女はこれまで2時間のセッションを約8回受けました。このデジタル機能使用のトレーニングは簡単ではありません。スマートフォンを操作した後、音声が何をタップしたのか読み上げるまで待たなければなりません。iPhoneの画面に表示されるのと、音声が説明するまでの間には、数秒のギャップがあります。私たちにとってはすぐに応答するデバイスと違い、一拍遅れで作動するスマートフォンに慣れるのには時間がかかるのです。

時々、このアシスト音声にLailaは耐えられなくなって、iPhoneの再生ボタンをダブルクリックして音声を切ってしまうことがあります。音声機能の読み上げがスムーズではないし、例えばGmailのあまり使用しないアイコンなど、Lailaにとって重要ではない通知も全て報告します。それでも、iPhoneは彼女の人生を豊かにし、研究仲間や他の視覚障がい者の人々と連絡を取るのがとても簡単になりました。メッセージアプリにしてもメールにしても、読み書きをアシストする音声ソフトウェアは優れています。Lailaにとっての困難は、スマートフォンの視覚的要素の側面にあります。いうまでもなく彼女は画像を見ることはできません。彼女曰く、「私はInstagramを使っていません。何のためにアカウントを作るっていうの」。彼女が参加しているWhatsAppグループには、完全に失明してはいないため時々画像を共有する人がいて、彼女はグループに画像の説明を頼まなければならないので、イライラすることがしばしばあります。Lailaは、「クルアーンを聞いたり、ニュースなどをGoogleで検索したりします。でも、iPhoneで写真を撮る方法はわかりません」。また、非常に役立つと思う機能は辞書であり、「英語やアラビア語の単語の意味を検索するときは、iPhoneをよく使います」。

動画の中で、LailaはMayaとともに本研究を行なっている際のスマートフォンを使った経験について話しています（図3.5）。

図3.5　動画『Lailaのスマートフォン』http://bit.ly/ lailasmartphone

> 誤って間違ったボタンを押したり、何度もクリックしてしまったりしたとき、突然GmailではなくiCloudが表示されて、義理の姉に正しいボタンを押してもらうことがあります。時々WhatsAppが消えて、見つけることができず、誰かに助けてもらわなければいけないこともあります。

明らかにLailaにとって最も大切なのは、研究や様々な活動を自分で進めることができること、そして、画面が見えないとできない、機能のリセットやその他の問題に出くわす度に他人の助けを借りる必要がないことです。Lailaは、デバイス自体よりもアプリが使いやすいと感じています。なぜなら、画面をタップして何か操作を間違えたとき、他者の助けなく元に戻すことができないのはスマートフォン自体のインターフェース上でのことだからです。このような問題もあるものの、以前はコンピューターを使用していたことでも、今では少々の不満を感じてもスマートフォンで行うことを好むようになりました。

モノとしてのスマートフォンの議論の後にコストとアクセスの問題に触れたのには理由があります。スマートフォンの物質的な部分を前面に押し出すのは、しばしばコストの側面です。ソロモン諸島のラウ・ラグーン地域で行われたスマートフォンに関するHobbisの研究[15]では、micro SDカードの理解が鍵となっています。さらに、Donnerは著書『After Access』の中で、スマートフォン料金の支払い方法が及ぼす影響について述べ、人々が「デバイスを使用するほどコストが増加することを認識している」中で「従量制のマインドセット」が広がっていると指摘

しています[16]。ルソズィでは、多くの参加者がデータ制限を考えた上でソーシャルメディアを使用しており、一方で「通話時間」の販売業者が、カンパラやヤウンデの都市景観の一部になりつつあります。Lailaが直面している問題に耳を傾けると、クリックを一度間違えるだけで起こる困難や、インターフェースの基盤にある技術に気づかされます。多くの場合、物質性は私たちが無視できないあらゆる要因に関連しています。この議論はスマートフォン自体の概念にも影響を与えます。スマートフォンは無限の可能性を与えてくれる基盤としてだけではなく、特定のコミュニケーションのために独自にカスタマイズするツールでもあるのです。

スクリーン・エコロジー

次の2つのセクションはどちらも、「全体文脈化」としてのエスノグラフィーから発展させたものです。最初の「スクリーン・エコロジー」は、タブレット、コンピューター、スマートテレビなどのスクリーンとの関係の中でスマートフォンを位置づけます。2つ目の「ソーシャル・エコロジー」は、スマートフォン所有者が個人として孤立していないことを示します。スマートフォンは、複数の異なる人々によって共有される場合があり、NoLoの調査参加者30人と、日本の京都・高知の146人への調査に基づいて作成した下図に示されるように、ほとんどの調査地で人々は様々な画面にアクセスしているのです（図3.6および3.7）。

ダブリンの調査参加者のほとんどは、ノートPCまたはデスクトップPCに加えて、タブレット、スマートフォンを所有しており、スマートテレビを持っている人も増えています。どのデバイスを選ぶか、画面サイズが主な基準になります。高齢の参加者の中には、視力が弱く、画面のサイズを気にしながらデバイスを選ぶ人が多くいましたが、日常のルーティーンもデバイスを選ぶ際に重視されています。スマートフォンは、テレビ番組の視聴には適さないといわれていますが、実際、スマートフォンを使ってテレビを見ることはなく、YouTubeを視聴する方が主流です。例えば外出しているとき、見逃せないスポーツイベントを視聴できるなど、スマートフォンは持ち歩けることが利点です。

ダブリンでは、iPadは高齢者にとって画期的な発見でした。それまでコンピューターを使うことに抵抗があった80代や90代

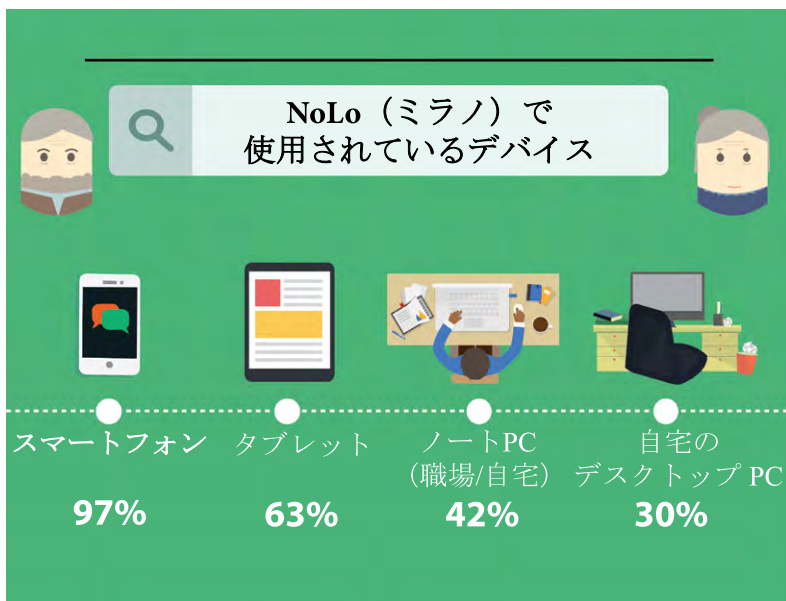



図3.6　Shireen WaltonがNoLoで実施した45〜75歳の30人に対する調査に基づく、様々なデバイスごとの参加者の使用割合

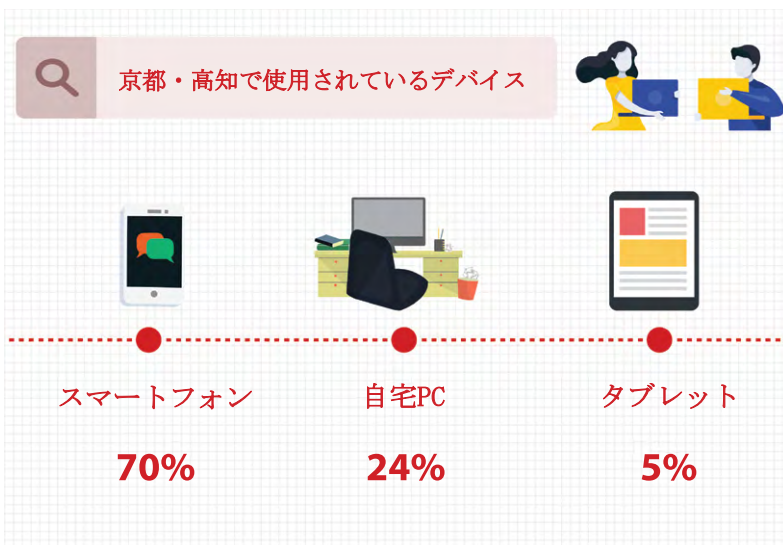



図3.7　Laura Haapio-Kirkが日本の調査地（京都と高知）で146人を対象に実施した調査に基づく、様々なデバイスごとの参加者の使用割合

の人たちも、すぐにタブレットで親戚に連絡したり、積極的に写真アルバムを作ったりしていました。しかし、2019年になると、タブレット端末は持ち運びの観点から大きめのスマートフォンにその地位を奪われていきました[17]。マイアは書き物をするのにiPadを使いますが、ビデオ通話はiPhoneのFacetimeを使います。逆にiPadの使用が増えた人もいます。例えばエイモンは、iPadのカメラと電話機能を使用し、老化とともに弱くなってきた彼の手は、iPadの大きなアイコンと画面を好みます。彼はiPadを電車や車で移動する際にも持ち歩いています。エイモンはiPadの機能をすべて使いこなすために、Netflixを含む番組視聴をテレビからタブレットに移しました。他のダブリンの参加者がよく使うスクリーンはノートPCです。インターネットバンキングやオンラインショッピングなど、ウェブサイトへのアクセスは、スマートフォンのアプリよりもノートPCの方が簡単です。ある40代の女性は、スマートフォンのアプリは同等のウェブサイトに比べて不便で使いづらいと感じ、アプリをほとんど使わないようにしていました。

ダブリンではスマートテレビをよく使う人も増えています。特定のテレビ番組をストリーミングするだけでなく、旅行や結婚式のビデオ・写真など、大画面を活かして使用します。これまでの内容をまとめると、オンラインへのアクセスはタブレットにしてもパソコンにしてもひとつのデバイスに集中させることができます。しかし、これはまれであり、多くはタスクに応じて様々なスクリーンを使い分けています。クラウド・コンピューティングと自動データ同期の開発により、外出中にはスマートフォン、就寝時にはタブレット、長い文章を書くときはノートPC、家族とSkypeをするときはテレビといったように、複数のスクリーンをスムーズに使いこなすことが可能です。それでも全てのデバイスに画面があるわけではありません。アイルランドの一部の高齢者にとって、固定電話はいまだに重要な要素です。これは、新しいテクノロジーを使用しない90代の両親とつながるためかもしれません。対照的にベントでは、日常のコミュニケーションがWhatsAppに移行するにつれて、終わりないセールス電話にうんざりして固定電話を生活から排除する人も増えています。

ヤウンデでは、主要2社のネットワークに対応するため、スマートフォンを2台持つことが主流だと述べましたが、使い方で分けることもあります。例えば定年後の人々は、WhatsApp用に1台、Facebookなど他のソーシャルネットワーク用にもう1台

のスマートフォンを持っていることがよくあります。ヤウンデでは、ほとんどの家庭に十分なサイズのテレビがあり、年配の人はラジオを持っていますが、ノートPCやデスクトップPCを持っている人はほとんどいません。ノートPCを持っていたとしても、昔ながらのアルバムのように、写真やビデオを保存または転送するために使用されます。最も支配的なスクリーンはテレビであり、これは個人のものというよりも家族共有のデバイスと見なされています。起床して、朝の祈りや運動の後、朝食をとりながらテレビをつけることがもはや反射的な行動になっているようです。

ヤウンデに住むダヴィッドとエッシー夫妻も、午前6時に教会に行き、帰宅した後テレビをつけます。先につけておかないと、家族が各々のスクリーンに気を取られてしまうからです。夫婦は医者である息子からプレゼントされたタブレットも使用し、主にZumaやソリティアなどのゲームに使います。末の息子もレーシングゲームやオンラインショッピングのために同じタブレットを使います。家族全員が自分のスマートフォンを持っています。息子のひとりが2台目のテレビを観ていることもあり、テレビもこの複数のスクリーンの分布に加わることもあります。スマートフォンは、動画や画像を共有するために一番使われていて、テレビ番組のように友人や親戚の間で会話のきっかけになります。「これ見た？」や「友達が送ってきたあの動画、どう思った？」などの質問をよく耳にします。10人ほどが集まるダヴィッドとエッシーの家では、スマートフォンが手から手へと渡され、画面に表示されている内容について話す風景が日常的に見られます。

スクリーン・エコロジーは、家族の間に分布しているだけではありません。例えば、次に示す上海の例では、これが家庭や家族の本質そのものに大きな影響を与える可能性を表しています。黄さんは、妻に呼ばれているにも関わらず、スマートフォンでWeChatの記事を読み終えようとして、夕食の席に付くのが少々遅れて叱られるのに慣れています。一方、食事中にテレビをつけてニュースを流すのは問題ありません（図3.8）。その日、ニュースでフラワーショーが特集されていたため、黄夫人は天気をチェックし、黄さんは高徳アプリ（中国の地図アプリ）を使って行き方を調べます。フラワーショーの会場までは地下鉄とバスで2時間かかることがわかりました。

ちょうどその時、キッチンに置かれたiPadが鳴ります。「涛ちゃんに違いない！」と黄夫人は喜び、iPadを取り出して

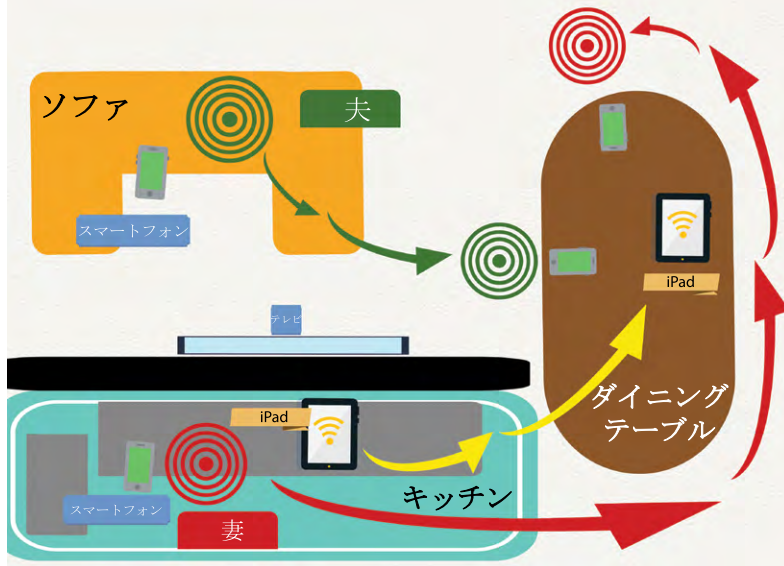



図3.8　Xinyuan Wangにより再現された上海の黄夫妻の家のリビング。家の中に様々なスクリーンがどのように配置されているかを示している。

ダイニングテーブルに置きます。義理の息子が働く北京で暮らしている孫と話すためです。黄夫妻の娘夫婦は3か月に一度ほどしか帰省できないので、夫人にiPadをプレゼントし、大きなポータブル画面でWeChatを利用できるようにしました。黄さんは時に夫人が涛ちゃんと楽しく話している写真を撮り、それを家族のWeChatグループに送ります。涛ちゃんと話している最中に、涛ちゃんの「奶奶」（ナイナイ、父方の祖母）からかわいいスタンプで「ナイスショット！」と返信が来ます。奶奶は涛ちゃんの家にいたので、スクリーンの反対側での様子を写真に撮って送ります。後日、黄夫人はこの写真を3人の近しい友人とのWeChatグループ「姉妹」に共有します。

　この夕食時のひとシーンには何も特別なことはありません。この光景は、1時間以内に3つの場所で、少なくとも8つのスクリーンが関係した、定年退職した夫婦と家族の絆を捉えた一幕です。使用されたスクリーンの位置を調べると、それらがどのように家庭環境の一部となり、親戚を日常に組み込んでいるかがわかります。部屋に家族写真を飾ることも同じ目的を果たし

図3.9　黄家の寝室の間取り図。夫妻のエスノグラフィーに基づいて、Xinyuan Wangが再現。

てきましたが、今これらのスクリーンのおかげで、写真に命が吹き込まれたような感覚があります。この家庭内のスクリーン・エコロジーは極めて精巧です。寝室にもテレビがあり、娘から受け継いだノートPCとデスクトップPCもあります。これは主に黄さんが使用していますが、猫の昼寝場所にもなりつつあります（図3.9）。

天気の良い日の午後、黄夫妻はよくバルコニーに座ってお茶を飲み、それぞれのスマートフォンに向かいます。iPadは、黄夫人がドラマを見るか、キッチンに持って行って料理をしながら番組視聴をするときに使います。料理をする際、「Go to キッチン」（下厨房）アプリで写真付きレシピを投稿したり、iQiyi――世界最大のオンライン動画サイトのひとつで、毎月60億時間近く使用される、通称「中国のNetflix」――のアプリを開いたりします。夕食後、黄夫妻はデスクトップPCでシャンチー（中国の将棋）をしたり、オンラインショッピングをしたり、株価をチェックしたりします。黄夫人がスマートフォンに対して抱える問題のひとつは、株価が気になって数分ごとに頻繁にチェックしてしまうことでした。結局彼女はアプリを完

全に削除しました。「完全にアプリによって私はコントロールされていました。中毒のようなもので、すごく不健康だったと思います。今考えると、その時の私はあまり幸せではなかったかもしれません」と彼女は語ります。黄夫妻の寝室にはテレビがありますが、夫婦が一番使うのはスマートフォンです。就寝前の30分の読書時間でも、友人のWeChatプロフィールをチェックしたり（黄夫人）、喜馬拉雅（シマラヤ）FMのアプリで歴史関連のポッドキャストを聞いたり（黄さん）、スマートフォンを使っています。

これは現代のポリメディア[18]を表した事例です。つまり、多くの人の指先で複数のメディアが互いを補完し合っている環境の経験です。そして、様々なメディアはその「生態系」の中で独自のニッチな分野を作り出します。ヤウンデの例では、それぞれ別々に自分のスマートフォンを使用しているときでも家族をひとつにする「常時オン」のテレビがありました。つまり、スマートフォンを単独で調査しても意味をなさないのです。なぜならスマートフォンの定義と、スマートフォンとは何かという経験は、同時に存在する他のスクリーン、そしてタスクそれぞれに適応した人々のアイデアと相関関係にあるからです。

ソーシャル・エコロジー

スマートフォンが他のデバイスと関連してはじめて理解できるように、その所有者も他者との関わりの中で考える必要があります。これこそ、私たちが「ソーシャル・エコロジー」と呼ぶものの重要なポイントです[19]。例えば、最もわかりやすい例はルソズィです。ルソズィの調査参加者50人のうち、4人だけが自分用の携帯電話を持っており、ほとんどの回答者はひとつのデバイスを平均3人で共有していました。共有している相手には、子ども、兄弟、パートナー、隣人、友人が含まれ、ゲームをしたり、写真を撮ったり、友人に電話したり、音楽を聴いたり、様々な目的でデバイスを使用します。誰か他の人が「通話時間」を使ったり、ストレージを使いすぎたり、深夜に電話をかけたり、「誤った使い方」をした場合、携帯電話を貸すのを拒否することもあると話す人もいました。

通話料金は、一般的に家族や友人の間で共有されており、回答者のうち33人（66％）は、過去6か月に「通話時間」を共有したことがあり、30人（60％）は「通話時間」をもらったと回

答しました。「ビープする」ことも一般的で、これは1〜2回電話を鳴らしてすぐに切り、相手にかけ直してもらうことで通話料金を節約する方法です。このような行動によって、様々なリソースをソーシャルネットワーク全体に分配し、その結果、社会的な相互依存関係が強化されているのです。

ナキトと彼女の息子は一緒にルソズィでヘアサロンを経営しています（図3.10）。彼女は仕事用の「小さな電話」を持っていますが、自分のスマートフォンを購入するお金がないため、息子とひとつの端末を共有しています。1週間ごとに交替でスマートフォンを使っていて、その度にパスワードと壁紙を更新します。こうすれば、ナキトと息子の両方がそれぞれのプライベートなスマートフォンを持つことができ、さらに、許可を得れば相手が持っている期間でも借りることができます。スマートフォンの中には、どちらか一方だけが使用する特定のアプリがダウンロードしてあり、例えば「Love Quotes」はナキトの息子が恋人へ贈るメッセージを選ぶアプリです。ラジオで好きな曲を聞いたときなど、定期的に中身を更新しているメモリカードからスマートフォンに音楽を移す方法を知っているのも息子です。ナキトはガンダ[20]音楽が好きで、自分が持っている週は

図3.10　息子と孫と一緒にサロンにいるナキト。撮影：Charlotte Hawkins

毎日スマートフォンで楽曲を探します。写真は共有していて、ほとんどの場合ナキトが孫の「思い出を残すために」彼らの誕生日など特別な日に撮影した写真を保存しています。

端末を共有している他の事例は、相互的でも平等でもありません。ウガンダの他地域で調査したBurrell[21]は、こうした共有が社会階層をいかに強化しているのか研究しています。例えば、ルソズィのシングルマザーであるアイセンは、インターネットについて聞いたことはありますがそれが何であるかを知りません。彼女は周りから、ウガンダの外の出来事を知ることができるのがインターネットだと聞いています。学歴、安定した雇用、さらには子どもの父親からの支援もなく、アイセンは家賃と子どもの学費を払うのに苦労し、自分の携帯電話を買う余裕などありません。アイセンは月に1〜2回、実家がある村の親戚と連絡を取るために、近所の人から携帯電話を借りて「通話時間」を購入しています。毎回アイセンは携帯電話の使い方を教えてもらいながら電話をかけます。彼女は誰も病気になっていないか、生活が安定しているか、親戚の状況を確認するため電話をかけます。アイセンの親戚が彼女と話したい場合も、やはり近所の人の番号に電話をかけます。最近の親戚からの電話では、母親が病気であると知りました。彼女は自分で村に戻って状況を確認したかったのですが、交通費が足りなかったため、あるだけの貯金を送金しました。

アイセンにインタビューしたとき、彼女は家族になかなか電話をかけることができなかったため、母親の体調に関する連絡を待っていました。近所の人に携帯電話を貸してもらえないか頼んだとき、アイセンはいくつかの課題に直面しました。ある日、近所の人を見かけて近づいていくと、「彼女が邪魔しに来た」と言ったのを聞いてしまったのです。これで電話を貸して欲しいと頼むのが怖くなりました。別の隣人に頼もうとしたときは、「その場で完全に拒否されました」。隣人は電池残量がなく、いつも外出しているからと断りました。このような出来事により、アイセンはどうしようもない気持ちになりましたが、自分が子どもたちの母として、そして父として、強い心を持とうと決心しました。

ルソズィでは、村に住む年配の親戚と連絡を取るために携帯電話を購入した人が多く見られました。これは、ダル・アル＝ハワのパレスチナ人たちの状況に似ており、ここの調査参加者の約3分の1は自分でスマートフォンを購入するのではなく、家族からお下がりのスマートフォンを受け継いでいました。Laila

とMayaは独身で夫を亡くした女性を中心に調査を進めていましたが、調査参加者の大半は一人暮らしではなく、親、子ども、兄弟など、核家族と一緒に暮らすケースが多く見られました。この世帯構成もスマートフォン使用に影響を及ぼします。ほとんどの高齢者は家族と住んでいたので、孫の世話をするのが一般的でした。孫が祖父母のスマートフォンで子ども向け番組を視聴することが、ここでの現代のスマートフォン共有を意味しています。この状況は必ずしも祖父母が望んでいることではありませんが、ほとんどの地域で子どもたちは大人をうまくおだててスマートフォンを借りる方法を知っているようです。

拡大家族を見なくなった地域でも、スマートフォンが個人で使われているのではなく、カップルで使用されているケースがあります。ダブリンでは、携帯電話を持っていない男性が、他人へ自分の連絡先として妻の携帯電話番号を教えたり、運転中に助手席に座る妻にGoogleマップでの道案内を頼んだりする事例がありました。妻が好まない作業、例えば銀行の手続きなどを夫が自宅のコンピューターで行うのも日常的です。伝統的な「性別役割分担」はしばしば鍵となります。スマートフォンが家族や友人と連絡を取り合うためのデバイスとして理解されている場合、そのスマートフォン使用は妻の役割として確立されている範囲に入るかもしれません。一般的とはいえないものの、相手のスマートフォンのパスワードを知っており、電話がかかってきたときは近くにいる方が出るなど、互いの端末は互いに使ってもよいという認識の夫婦もいるかもしれません。ダブリンに住む女性は、自分にスマートフォンの知識がないことを、子どもたちのスキルを褒めるために利用しているといいます。

> 時々、こちらがナイーブな面を見せて子どもたちにやらせることもあって、「あなたの方がよく知ってるからできるのよ」と、ちょっとしたゲームみたいに言うこともあります。

このような夫婦間の共有は、図3.11で詳しく説明されています。この図は上海の12組の夫婦へのインタビューに基づいて年齢別に分類されています（図3.11）。現在、使用されているアプリの数は年齢とともに減少しています。40代では、この世代は外食や知らない場所を訪れることを好むからか、人気の口コミアプリ「大衆点評」を夫婦両方が使用している傾向

があります。支払いや旅行関連の機能的なアプリは夫婦で共有しています。50代と60代では、定年退職して余暇の時間を共有しているため、動画やゲームなどの娯楽アプリを共通して持っています。アンケート調査によると、70歳以上の夫婦は共通して使用しているアプリ数が少ないように思われますが、インタビュー調査では真逆の結果が明らかになっています。年配の夫婦は相互に依存しており、日常のほとんどの行動を一緒にするため、スマートフォン自体を共有しています。このため、両方のスマートフォンに同じアプリをダウンロードする必要がないのです。例えば、タクシー配車アプリ「滴滴（DiDi）」は、70代の夫婦の場合、それぞれスマートフォンを持っていてもどちらかのスマートフォンにのみダウンロードしてあります。「淘宝」や「拼多多」といったオンラインショッピングのアプリは、伝統的には妻が買い物をすることが多いため、妻のスマートフォンにしかダウンロードされていません。このようにスマートフォンは、夫婦のあり方に対する人々の考えを反映しているのです。

ソーシャル・エコロジーは夫婦だけでなく、世代間のつながりを指す場合もあります。高齢者のスマートフォンを調査すると、スマートフォンを借りた子どもや孫がダウンロードした着信音やゲームが出てくることがよくあります。サンティアゴでは、Alfonsoのスマートフォン講座の生徒で、自分のスマートフ

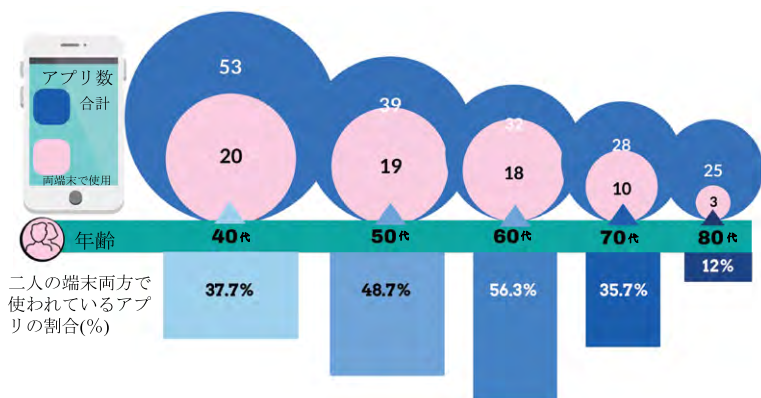



図3.11　上海に暮らす異なる年齢層の12組の夫婦に関する、スマートフォンアプリの使用を表した図。作成：Xinyuan Wang

ォンを無断で持ち出した孫に怒りを感じる人もいました。あるときその女性はAlfonsoに孫息子がダウンロードした「気持ち悪い」動画や、総額約1万円にも及ぶ、「女の子関連」のゲームやアプリを削除するように頼みました。ここであった問題は、彼女の孫息子がすでにスマートフォンに自分の指紋を登録しており、パスワードも知っていることです。Alfonsoは、スマートフォン教室でセキュリティを強化し、パスワードなどを変更する方法をアドバイスしました。

ネットワーク

「スクリーン・エコロジー」と「ソーシャル・エコロジー」は、スマートフォンを調査する際に、単にデバイスとその所有者の関係を研究すると誤解を招く危険性を示唆しています。黄家がスクリーンを使って他の家族とつながり、その家族もまた多様なスクリーンを使用しているように、ひとつの家庭だけを調査しても不十分です。このように、スマートフォンは個人だけでなく、ネットワーク同士をつなぐことができるのです。このプロジェクトの前に、2人の経験豊かな社会科学者による『Networked』[22]という本が出版され、学術的に大きな影響を与えました。この文献は、インターネットや新しいコミュニケーション技術が出現したことで、グループやコミュニティの中で生活している人々という観点ではなく、個人がハブとなるネットワークという視点から考える必要があるのではないかと提案しています。しかし、ソーシャルメディアを研究した「Why We Post」プロジェクトでは、この主張に反して、ソーシャルメディアはむしろ家族やコミュニティといった伝統的なグループを修復し、維持するために利用されていることが明らかになりました[23]。

ソーシャルメディアよりも多くの機能を持つスマートフォンの話になると、私たちの調査結果を特定の社会性に当てはめることは難しくなります。しかし、ネットワークへの移行か、グループの修復かという一見相反する傾向を整理することは比較的容易になったといえるかもしれません。一方では、スマートフォンはネットワークを通して個人と個人をつなぐハブとして利用され、スマートフォンによって例えば友人や親戚がどこにいてもつながりを保つことができます。他方、ミラノやダブリンの調査地で見られたように、Facebookが主要なコミュニティ

活動の場となっており、朝食イベントや、地域の家庭菜園でのイベント、スポーツ、「Tidy Towns」[24]など、様々なイベント情報が投稿されていました。「スクリーン・エコロジー」のセクションでは、スマートフォンがグループを置き換えるのではなく、家族を統合し、拡大することを示しました。中国の事例に見られるように、スマートフォンが個人をネットワークにつなげるのではなく、ネットワーク同士を結びつけるというネットワークの概念の方が私たちの考えに近いです。スマートフォンが人々をつなぐという見方から、遠隔操作ハブとしてモノをつなぐという考えに視点を移すと、同じようなことが重要になってきます。ここ数十年、私たちの生活に大きな変化をもたらす「モノのインターネット（IoT）」[25]がもうすぐ身近になるといわれてきました。これにより、潜在的な安全性の問題にも新たな懸念が生じています[26]。「モノのインターネット」に関する主張の多くは、商業的な宣伝を反映しています。まだ本格的な普及には遠いものの、ダブリンでは、その兆しが見えはじめています。例えば、帰宅時に備えて外出先から暖房の電源を入れたり、海外旅行先で家のセキュリティシステムをチェックしたり、スマートフォンを使って家庭内の機器を操作している人が、珍しくはあるものの、いました。ビデオ付きインターホンを初めて設置する人もいます。ダブリンでは、スマートフォンを車のBluetoothに接続して運転中に電話することが既に一般的になっています。例えばある男性は、高齢の父親を訪問した帰りの車中で長々と姉に報告します。スマートフォンのアシスタント機能はまだ他の機器と連携させるためにはあまり使われていません。Siriに話しかける人や、Alexaを持っている人が多い中、実際このような音声機能は声で起動するラジオ以上の存在にはなっていません。現段階では限定的ですが、スマートフォンが他のテクノロジーとネットワークを形成し、相互に作用する遠隔操作ハブのようなものとして重要性を増していく運命にあることを示しているように思われます。

結論

本章のタイトルに使われた「文脈」ということばが、本章がただの背景設定や、本書の肝心な部分にたどり着く前の導入部分のような印象を与えたとしたら、それは私たちの意図するところではありません。本章で紹介しているのは、第2章同様、

スマートフォンとは何か、そしてスマートフォンの普及がもたらす影響の重要な要素です。本章は、物質的なモノとしてのスマートフォンが持つ影響力をより理解しやすくしています。モノとしてのスマートフォンは、例えば、その人の社会的ステータスを表現したり、あるいは盗難に遭う可能性を増大させたりします。また、低所得者層にとってスマートフォンのコストは大きな負担となり得ます。持ち主によっては、スマートフォンはノートPC、タブレット、テレビなど兄弟スクリーンたちのテクノロジーと所有者との関係性を変容させます。

スマートフォンが共有されているとき、夫婦間や他者との関係構築に影響します。これは相互関係であり、エスノグラフィーに対して私たちが用いる「全体文脈化」が重要であることを示しています。このことばは、「文脈」の影響は双方向であることを表しています。単に人々がスマートフォンを使用するだけでなく、スマートフォンが人間関係を構築するのです。夫と妻の関係は、スマートフォン使用を理解するために必要な文脈かもしれませんが、同時にスマートフォンは日常生活の一部となり、夫婦の関係性に影響する文脈を形成しています。上海の黄家のケースは、単に様々なスクリーンを使用してる例を提示したのではありません。むしろ、デバイス間の関係を理解することで、家庭内の関係性の本質と、スクリーンによって核家族以外の親戚を組み込むことが可能になった新しい家族のあり方を解釈することができるのです。

これまで家の壁は、そこに住む家族と外に住む家族の分断を生み出し、飾られている家族写真だけがより広い家族関係を表していました。しかし現在では、ポリメディアとして複数のスクリーンを使用し、WeChatや動画のリンクを共有することで、より広い範囲の親戚が家庭内空間に存在することができます。では、この現象は何か新しいものか、それとも都市化が進む前の中国の伝統的な大家族への回帰なのでしょうか。スクリーン・エコロジーは、ソーシャル・エコロジー同様、家族のあり方を説明するのに役立つのです。

様々なコストやアクセスの問題は、単にスマートフォンの経済的な側面を表しているだけではありません。誰が何を使用できるのかということに限定されているわけでもありません。どちらもより広範な不平等と権力の社会的関係を反映しています。充電やスマートフォン使用を隣人に頼る人は、心ないことばや辱めに晒されるかもしれません。デジタル格差は大きな亀裂を生む可能性があるのです。一方で、スマートフォンにアクセスできる人は、

グローバルなコミュニケーションの恩恵を受けることができます。例えば、移民とその家族は、どこにいるかに関わらず再びつながることができます。反対に、スマートフォンへのアクセスがない人、あるいは使いこなすのに必要な知識や技術を持たない人もいます。こうした人々は、テクノロジーに直面しても変化がないのではなく、むしろ周りと比べてデジタルの知識がない、デジタル世界の下層階級となってしまうのです。一方で、ベントではこの状況がケアの観点でポジティブなネットワークを生み出しており、人々は友人に助けを求めなければいけないために、互いに頼り合う連帯感を生み出しています。文脈の観点から考えることは、他のテクノロジーや他者とのつながりの遠隔操作ハブとなるスマートフォンのようなデバイスにとって特に重要です。現在のスマートフォンのように、私たちの日常生活や人間関係にこれほどまでに組み込まれているモノはほとんどありません。だからこそ、文脈を深く見ることが重要になるのです。

脚注

1 南イタリアのソーシャルメディアに関するNicolescuの研究は、スタイルや外見が単なる個人の問題ではなく、イタリア人の評判に関わる市民の義務のように捉えられていると示しています。Nicolescu（2016：121-48）を参照。
2 Fortunati（2013）
3 ここで使う「ドメスティケーション」は、より広範なメディア研究でのドメスティケーションの理論も参考にしています。Silverstone & Morley（1992：16-22）を参照。
4 Holroyd（2017）
5 National Information Technology Authority（NITA）（2018）
6 National Information Technology Authority（NITA）（2018）
7 Deloitte（2016：4）を参照
8 Charlotteが2018年9月～12月に50人を対象に行った調査によると、一世帯当たり平均5.6人に対して、男性1人、女性0.65人が携帯電話を持っており、スマートフォン所有については男性0.9人に対して女性0.6人が平均的であることがわかりました。世帯内でスマートフォンを持っている人の平均年齢は31歳で、携帯電話の38歳とは対照的でした。
9 カンパラは、通信、電気、インターネットのインフラへのアクセスが地方よりも優れています。Namatovu & Saebo（2015：38）を参照。

10 WeAreSocial（2018）
11 Kyodo News Agency（2019）
12 WeAreSocial（2018）
13 カメルーンにおけるインターネット利用に関する2018年の調査については、WeAreSocial（2018）とMumbere（2018）の記事の2枚目のスライドを参照。
14 Appleストアで提供されている一部のアプリは、国によって利用できない場合があり、ストアが地理的な制限をかけていることがあります。ユーザーが「利用可能な国」にいない場合、特定のゲームやアプリをダウンロードすることも、もちろんアクセスもできません。これがユーザーに不満を感じさせる大きな理由のひとつになっています。
15 Hobbis（2020）
16 Donner（2015：215）
17 Spadafora（2018）
18 Madianou & Miller（2012：125–39）
19 ここでいう「ソーシャル・エコロジー」は本研究独自の使い方であり、このことばの他の使用例を引用しているわけではありません。例えば、Ling（2012）を参照。
20 ガンダは、現代のウガンダで最大の歴史ある王国であるブガンダ王国に住む民族です。同時に、ウガンダの人々の手によって発展した音楽文化も意味します。
21 Burrell（2010）。ウガンダ南西の田舎で実施したエスノグラフィー。
22 Rainie & Wellman（2014）
23 Miller *et al.*（2016：181–92）
24 これはアイルランドで毎年行われている全国規模のコンテストで、最も美しい町には、地域住民の生活の質を向上させる取り組みを評価して賞が与えられます。
25 例えば、『IEEE Internet of Things Journal』という雑誌があります。IEEE（2020）。https://ieeexplore.ieee.org/xpl/RecentIssue.jsp?punumber=6488907
26 Li *et al.*（2017）

4
アプリから日常生活へ

調査地：ベント—サンパウロ、ブラジル；**ダル・アル＝ハワ**—アル＝クドゥス（東エルサレム）；**ダブリン**—アイルランド；**ルソズィ**—カンパラ、ウガンダ；**京都/高知**—日本；**NoLo**—ミラノ、イタリア；**サンティアゴ**—チリ；**上海**—中国；**ヤウンデ**—カメルーン

序論：アプリからはじめずに

　スマートフォンを調査する際、どうしてもスマートフォンをアプリ用の機械と見なし、様々なアプリによって構成されていると想像してしまいます。逆にアプリは、スマートフォンをそのアプリが関連するある特定の目的に合わせるための仕組みであると理解するかもしれません。もしそうであれば、「アプリとは何か」という問いに答えると、私たちのプロジェクトの主要な問いのひとつである「スマートフォンとは何か」という疑問に答えることになります。しかし、エスノグラフィーは、潜在的な使用ではなく、観察可能な使用方法からこの問題にアプローチします。これを基盤とし、本章では、人々はアプリではなくタスク指向であることを説明します。あるタスクを達成するために、人々は多種多様なアプリを組み合わせて使用することがあります[1]。

　本章では、明らかに関連がある外部性についても検討します。それはアプリ開発者たちです。彼らはエスノグラフィーの中には登場しないかもしれませんが、彼らが生み出したアプリや、想定していたタスクはスマートフォンの中に見て取ることができます。また、第3章で紹介したモノとしてのスマートフォンの考察とも関連しています。アプリもモノであり、スマートフォン画面にアイコンとして表示され、タッチすることで命

を吹き込まれます。アイコンとして、アプリは別の画面に移動したり、特定の興味や機能、使用頻度に応じてフォルダに整理したりすることができます。また、アプリがスマートフォンの中で汎用的に使われているか、あるいはひとつの目的のために使われているかによっても意味が大きく異なります。本章では、これらの特性について説明します。

本章の焦点がアプリから日常生活のタスクへ移行するのであれば、この軌跡はアプリの全体像を導き出す、当プロジェクトの主な研究手法のひとつを反映しています。この手法は、アプリ使用に関する語りに着目しているので、アプリはスマートフォンの中で孤立した機能から、日常生活に組み込まれている存在へと変化します。本章では、このような軌跡をたどった後、さらに特定の用途としてヘルスケア分野での使用に焦点を当てます。これは、技術的特性ではなくその使われ方からアプリを理解するという視点を強化する結論にもつながります。ヘルスケアに使用されるアプリは、ヘルスケアを目的に設計されたものではないことがほとんどでした。私たちは、アプリの使い方がデザインと対立すると指摘しているのではありません。むしろ、多くのアプリはスマートフォン端末と同様に、無限にオープンに設計されているため、ユーザーの創造力によってアプリの可能性が明るみに出ることを示していきます。

アプリインタビュー

エスノグラフィーを計画する際、私たち研究チームはひとり当たり少なくとも25人の参加者にスマートフォンのアプリについてインタビューすることで合意しました。このインタビューはかなり特殊な方法で行われ、参加者とスマートフォン使用について抽象的な、あるいは全般的な話をするのではなく、スマートフォンを開いて、画面に表示されている全てのアプリについてひとつずつ話すよう促しました（図4.1）。Androidの場合、これにはホーム画面とアプリ一覧画面の両方が含まれます。

このように体系的にアプリを見ていくことは非常に重要です。なぜなら、ひとつひとつ見ていくと、参加者からそのアプリを使っていたことをすっかり忘れていたという声がよく聞かれたためです。忙しい日常生活の中では、多くのことがすぐ当たり前になって忘れられてしまうため、記憶を呼び覚

図4.1　様々なアプリが並んだSamsung Galaxyの一般的なスクリーン。撮影: Daniel Miller

ます必要があります。スマートフォン画面に表示されているアプリを指差しながら話すと、そうでなければ話題に上らなかったような細かい話や議論が展開することがよくありました。実際にスマートフォンのアプリを1個ずつ確認していかなければ、スマートフォンを用いる様々な作業を具体的に発見することはできなかったでしょう。またこれにより、以下の図で示されているように、どれだけのアプリが使われているか、そしてどのアプリが使われているかを理解することができました。

図4.2のグラフは、上海の調査参加者30人（平均年齢59歳）から得た情報に基づいています。これを見ると、年齢が高くなるほど使用するアプリの数が減少していることがわかります。しかし、現在の中高年層がさらに年齢を重ねると、この差が縮まる可能性もあります。このグループ全体では、使用しているアプリの数は平均24.5個です。図4.2が年齢と性別に関連している一方、図4.3は最も一般的なアプリを示しています。

上海の調査地での、性別・年齢別平均アプリ使用数

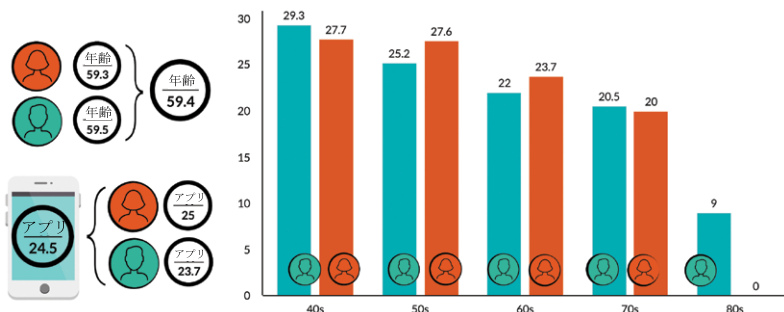



図4.2　上海の調査地における年齢・性別ごとのアプリ数の平均。2018年にXinyuan Wangが実施した調査による。

上海の調査参加者**30**人の間で
最もよく使用されている**10**個のアプリ

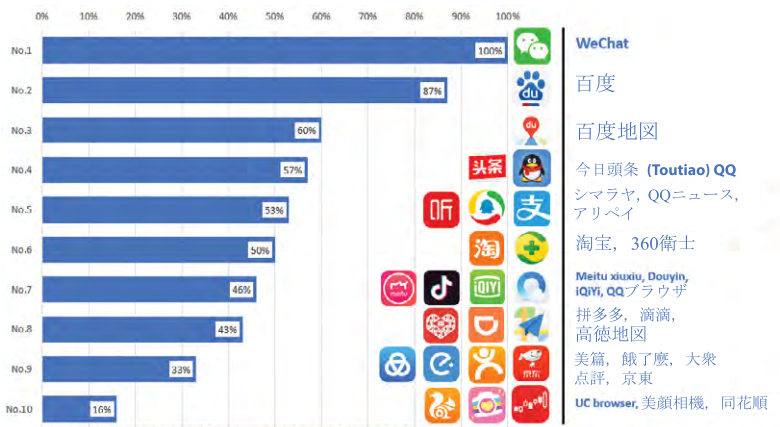



図 4.3　上海の調査地でXinyuan Wangが調査した30人の参加者の中で、最もよく使われている10個のアプリ[2]

ダブリンの2つの調査地では、参加者の年齢が40代から80代にわたる57件のインタビューが行われました。この調査では、上海同様、使用したことのあるアプリのみを対象とし、スマートフォンにただ入っているだけのアプリは除きました。アプリ自体の前に、カメラ、時計・アラーム、フラッシュライト、音声通話、テキストメッセージなど、人々が頻繁に使用する内蔵機能があります。次に、WhatsApp、Gmailなどのメール

アプリ、カレンダーアプリ、ChromeやSafariなどのブラウザアプリのように、少なくとも80%のユーザーが使用しているアプリがあります。

50%以上80%未満の参加者が利用したアプリには、Dublin BusやIrish Railなどの交通関係アプリ、RTÉ news、Journal.ie、BBC、『The Irish Times』、『インディペンデント』、『ガーディアン』などのニュース系アプリ、Met EireannやYRなどの天気アプリ、ギャラリーやGoogleフォトなどの写真アプリ、RTÉ radioなどのラジオアプリ、RyanAirやAer Lingusなど航空会社のアプリ、SkypeやFacetimeなどのビデオ通話アプリ、SpotifyやiTunesなどの音楽アプリ、Googleマップなどの地図アプリ、さらにFacebook、Facebook Messenger、YouTubeなどがありました。あまり使われていないアプリの例も、以下の図に含まれています（図4.4）。

図4.4　アイルランドの調査地での57人へのインタビューに基づく、よく使われているアプリを示した図（すべてのアプリが記載されているわけではない）作成：Georgiana Murariu

一般的に、年齢の高いスマートフォンユーザーは25〜30の機能やアプリを使用しています。対して若い世代では、利用しているアプリの数は100を上回り、上述のアプリを利用している若者の割合はもっと高くなるでしょう。

本来であれば、私たちはこのように数値化された結果をもっと提示することを期待されているのかもしれません。しかし、量的データをまとめるにつれて、この本質的には質的観察による結果を視覚化した方がより深い理解につながると感じるようになりました。インタビューの利点は、使用方法についての詳細な話や説明が得られることです。数値化された結果は誤解を招く恐れがあります。なぜなら、アプリを使用している、または使用していないと言ったとき、それが意味することを正確に定義することが難しいからです。例えば、あるアプリはスマートフォンの所有者ではなく、その子どもがインストールしたアプリであるかもしれません。多くの場合、インストールして1回使ったらそれきりなアプリもあります。しかも、本当は2〜3回使ったことがあるのかもしれませんが、このことについてインタビューされている本人も曖昧な回答をすることがあります。使っていないと言ったのに、急に使ったことを思い出すこともあります。また、アプリは様々なアクセス方法のひとつに過ぎません。例えば、スマートフォンにトリップアドバイザーのアプリをダウンロードしている人が、主にアプリからではなくブラウザからサイトにアクセスしていると話した場合、トリップアドバイザーのアプリを利用していると記録すべきかどうか、判断が難しくなります。

さらに、第3章の「ソーシャル・エコロジー」と「スクリーン・エコロジー」で説明した複雑な問題も意識しなければなりません。パートナーが銀行手続きなどを行っているため、自分のスマートフォンに銀行のアプリを入れていない場合、自分のスマートフォンにはダウンロードしていなくても、そのアプリを自分でも持っているという解釈もできるでしょうか。もしスマートフォンではなくiPadでアプリを使っているとしたら、これはスマートフォンによるアクセスになるのでしょうか。それともスマートフォン使用とは無関係と考えるべきなのでしょうか。このような複雑さから、本章でも本書全体でも、私たちは量的データに対して慎重になり、質的な側面に信頼を置くことが多いのです。重要なのは、スマートフォンがどのように使用されているかという詳細とその結果であり、何が使用されていて、何が使用されていないかを正確に定義しようとしたり、ご

く少数の特定のグループにおける使用の正確な割合を計算しようとしたりすることではありません。

拡張性あるソリューショニズム

このような議論から、アプリとは何かという疑問が生まれます。「アプリ」ということば自体、ある意味誤解を招くものです。例えるならば、アプリは個々の動物というよりも、動物園のような単語であり、様々な動物がその中に含まれています。最近出版された『Appified』[3]という本はこの点をわかりやすくしています。30章全てのタイトルにそれぞれ異なるアプリの名前がつけられています。その中のひとつ、「Is it Tuesday?（今日は火曜日？）」[4]という章は、単に今日が火曜日かどうかだけがわかるジョークアプリにちなんで名づけられています（図4.5）。今のところこのアプリは正確に動作しています。このアプリは、ユーモアや皮肉を使って、この新しいアプリ文化に対する私たちのとある認識を明らかにしています。その認識は、「それにはこのアプリ」というセリフに凝縮されています。「Is it Tuesday?」と名づけられた章の著者は、ハンマーにとってすべてが釘に見えるなら、アプリ開発者にとって全てがアプリで解決できる問題に見えると述べ、このような考察から著者は「マイクロ・ファンクショナリティ」や「ソリューショニズム」といったテーマについてさらに議論しています。

その対極にあるのが、同書の別の章[5]で紹介されている中国のアプリです。ソーシャルメディアから水道料金の支払いまで、WeChatはアプリ界究極のスイス・アーミーナイフであり、Facebookよりも多くの機能を備えています。この章の著者は、様々な機能を増やして成功してきたアプリにおいて、テキストを中心としたメッセージアプリが多いことには理由があると述べています。このようなアプリは、基盤となるインフラを発展させて、ユーザーがスマートフォンで必要とするあらゆる機能に柔軟に変身することができます。例えば、商品代金の支払いや、医師の診察予約など、その他たくさん考えられますが、それぞれが独立したアプリになっていたかもしれない機能がひとつのアプリにまとめられているのです。

技術的な側面に焦点を当てた文献では、アプリのデザインが人々を特定の使い方に導くことを意味する「アフォーダンス」

図4.5　iPhone用アプリ「Is it Tuesday?」のスクリーンショット。画面には、ユーザーが今日は火曜日かどうかを確認した回数と、その日に世界で確認された回数が表示されている。スクリーンショット撮影：Georgiana Murariu

に重点が置かれる傾向があります。しかし、エスノグラフィーの観点から見ると、アプリはユーザーがそれを使って実際にすること以上のものにはなり得ません。ワインを飲む人がスイス・アーミーナイフを持っていても、コルク抜きしか使わないように、複雑なものからシンプルなものに戻っていくという逆のプロセスを観察することも同様に重要です。例えば、Alfonsoがサンティアゴで年配のチリ人にスマートフォンの使い方を教えていた際、日常的なYouTubeの使い方は音楽を流すことだけという生徒が複数いました。Maríliaはブラジルでの調査中に、ベントの調査参加者のひとりが友人の誕生日を覚えておくためだけにFacebookを使っていることを知りました。

ここから、「拡張性ある（Scalable）ソリューショニズム」ということばを使って、2つの議論を展開します。まず、「Is it Tuesday? 」とWeChatの2つのアプリは、ひとつの機能しか持たないアプリと、すべてに役立つことを目指すアプリという、両極端な事例を表しています。その他ほとんどのアプリはこの2つの中間に位置しており、これが「拡張性あるソリューショニズム」の形のひとつです。また、この概念は前の段落で述べた重要な要素にも当てはまります。それは、アプリは設計者が作ったもの、意図したものだけではないということです。多くの場合、ユーザーは解決したい問題や特定のタスクを抱えています。彼らにとってアプリとは、単にこうした自分の関心事に関連するものであり、それがアプリの全体像にさえなるかもしれません。

「ソリューショニズム」という単語を選んだのは、このことばがアプリ文化の台頭に関するもうひとつの重要な要素を意味しているからです。その一例は、デジタルインフラとスタートアップ企業に関する人類学者Katrien Pypeの研究に見ることができます。彼女はコンゴ民主共和国のキンシャサで調査しており、人々がどのようにアプリを開発し使用するかにとどまらず、幅広い観察を行っています。Pypeは、デジタル技術の普及は人々が自分を取り巻く世界を想像することに影響を与えていると主張します[6]。これは実は、ソリューショニズムの概念を促進しています。キンシャサでは現在「解決可能性（Solvability）」に関する講義が広がっています。この概念は開発援助に関する話題と結びついていますが、現在では都市部での苦境の様々な側面を解決するデジタル・ソリューションの文脈でも定着しています。これは、Morozovが著書『To Save Everything, Click Here』の中で、技術的なソリューショニズムへのグローバルな傾向と指摘したもののローカルな事例といえるでしょう[7]。

本書の第2章では、スマートフォンがもたらす重要な影響は、時に使い方ではなく言説にあることを指摘しました。デジタル技術の発展は、まったく新しい言語と期待を生み出しています。人々は今、問題を解決することや「vivre mieux（より良い生活を送る）」という視点から世界を見る傾向にあります。これは、テクノロジーに関する言説や「スマートシティ」構想にも反映されています。しかし、このユートピア的なビジョンは、コンゴ民主共和国においては、貧弱なインフラや制限されたインターネットアクセスといった人々の実際の経験とは大き

くかけ離れています。実際に解決策を見出そうとするとき、人々は「下からのスマート」というPypeによって展開された概念を実践するのです。

世界が変えたアプリ

「下からのスマート」という観点からいうと、アプリは各地域や文化における関心事に応じて活用されるということが明らかです。「Why We Post」プロジェクトにおいて比較研究を扱った巻は『How the World Changed Social Media』（世界が変えたソーシャルメディア）です[8]。このタイトルは、ソーシャルメディアが世界を均質化しているどころか、調査地によって同じプラットフォームの使い方が異なるという観察に基づいています。このプロジェクトは、以前に出版された『Tales from Facebook』[9]に続いて行われたもので、トリニダードの人々による使い方の視点からFacebookを研究しました。Facebookは、トリニダード社会特有の特徴を多く取り込んでおり、その結果、「commess」や「bacchanal」といった、ゴシップやスキャンダルの広がり方に関するトリニダード特有の用語を理解できなければ、トリニダードのFacebookを深く理解することが困難であることもわかりました。

トリニダードとイギリスでそれぞれFacebookに投稿された画像を比較すると、様々な違いが明確になります[10]。「Why We Post」プロジェクトでは、調査対象となったすべての調査地で同様の多様性が見られました。例えば、低所得者層のブラジル人は、プールやジムの近くにいる自分の写真を投稿して願望を表現するかもしれません。反対に、低所得者層のチリ人はFacebookを日常生活の現実を見せる場所と見なしていました[11]。ソーシャルメディア利用における文化的差異の重要性を認識することは、スマートフォン利用にも当てはまります。これは、ある地域でWhatsAppを使い、別の地域ではWeChatを使う、というだけのことではありません。Facebookのようなひとつのプラットフォームの利用方法にも地域差があり、研究者はひとつのFacebookではなく、まるで複数のFacebookを調査しているようです。

この多様性が持つ側面のひとつは、あるアプリ単体の多彩な使用法ではなく、複数のアプリを組み合わせてタスクを実行することに由来しています。そして、アプリという視点から離れることは、高齢者について研究する際に特に重要です。例え

ば、ベントに住むフェルナンダは非常に几帳面で、彼女は家計と自分のビジネス両方を管理しており、支払うべき請求書などの「やること」リストをすべてカレンダーに書き込んでいます。ほとんどの請求書はメールで送られ、支払日が来ると彼女は銀行アプリを介して支払いを行い、WhatsAppを使って大家などに領収書を共有します。

このような彼女の行動で予想外のものは何ひとつありません。しかし、タスクを達成するのに直接使えるアプリを避けて、より遠回りな方法で行う人もいます。例えば、ベネズエラからサンティアゴに移住したスサナは、銀行アプリを使いません。請求書の支払いを行いたいときは、銀行名をGoogleで検索し、銀行のウェブサイトにアクセスして振り込みます。エルネスティーナは、さらに複雑なことをしています。メールで受け取った請求書を妹に送らなければならないとき、転送の方法がわからないため、彼女はメールアプリで請求書のスクリーンショットを撮影します。そのスクリーンショットをギャラリーで選んで、さらにWhatsAppで妹に送るのです。このように、アプリの「正しい使い方」がわからないからこそ、高齢者は独創的なアプリの使い方を生み出すことができるのです。彼らは、単に個々のアプリのアフォーダンスを列挙するのにあまり意味がないことを明らかにしています。彼らの関心はアプリそのものではなく、請求書の支払いにあり、アプリ開発者が当初想定していなかった方法で、様々なアプリを組み合わせて自らのタスクを達成しているのです。もっとも、これらは極端な例で、次のセクションではより一般的なアプリの使い方を紹介します。

ソリューショニズムを超えたヘルスケア

当研究プロジェクトは、モバイルヘルスの分野での取り組みを促進することを目的としてはじまりました。そのため、主にスマートフォンアプリの開発を中心としたモバイルヘルスの文献に沿って調査を進めていきました[12]。一般的にこのようなアプリは症状をチェックするものや、リハビリテーションのための運動アプリ、良い睡眠やフィットネスのためのアプリなどがあります。言い換えれば、モバイルヘルスはソリューショニズムの典型的な例であり、あらゆる健康問題に対してそれを解決できる専門のアプリがあるという期待に基づいています。当プ

ロジェクトのモバイルヘルスに関する研究成果は別の場所で発表予定ですが、当初の予想は私たちエスノグラファーの発見によってすぐに覆されました。

私たちの研究は、ターゲットとしている年齢層の多くが健康問題に直面していることから、モバイルヘルスに焦点を当てることにしました。しかし、実際には彼らの間でモバイルヘルスアプリがさほど普及していないことがすぐに判明しました。例えば、Alfonsoがサンティアゴの高齢者向けカルチャーセンターで行った調査では、64人の参加者のうち52人（81%）はヘルスケアに特化したアプリを使用していませんでした。また、こうしたアプリを使用していた人でも、通常モバイルヘルスとして考えられているような生物医学的なアプリは誰も使用していませんでした。いくつかの調査地で使用されていることが明らかであった健康関連のアプリは、歩数計、瞑想、ダイエット関連アプリなど、いわゆる「ソフトヘルス」と考えられる種類のものが多く見られました。ダル・アル＝ハワでLailaとMayaが同様に行った調査では、インタビューした27人の女性（全員40歳以上）が皆、モバイルヘルスは何となく聞いたことはあっても実際にアプリを活用している人は誰ひとりいませんでした。例えば、ハラは地域のクリニックのアプリがあることを知っていて、かつクリニックに連絡するときは自分のスマートフォンを使っていますが、近くに住んでいるからといってクリニックのアプリをダウンロードする必要はないと感じています。

にもかかわらず、実際には、高齢者は私たちが想定していた以上にスマートフォンのアプリを健康のために利用していました。ただ、彼らは特定の健康問題に特化したアプリを見つけるというソリューショニズム的な方法を取らなかっただけなのです。その代わり、彼らは他の目的で使用していたアプリを適応させ、組み合わせ、ヘルスケアに結びつけていました。ヤウンデでは、65人の調査参加者のうち19人（29%）が健康関連のアプリをよく使うと答えました。専門的なアプリの場合は、歩数計のようなプリインストールされているものを使用しており、ほとんどの場合、どこにでもあるスマートフォンアプリを応用していました。全体として、スマートフォンをヘルスケアのために使用する場合、3つのカテゴリーに分類できます。栄養関連、スポーツとフィットネス、そして医療関係（睡眠記録や服薬管理など）の3つです。スマートフォンは薬草や健康に関する情報をGoogleやYouTubeで検索するために活用されるのが一般的です。検索されている薬草を調べると、肌荒れには「King

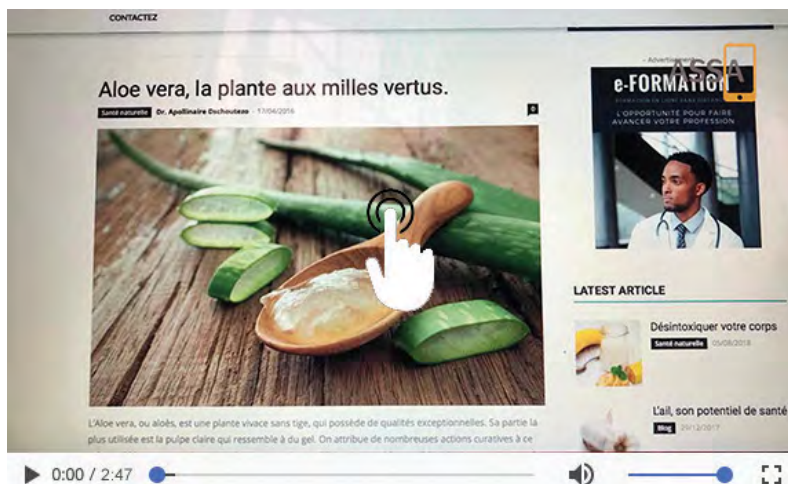
図4.6　動画『ヤウンデのヘルスケア』http://bit.ly/healthcareyaounde

of Herbs」と呼ばれる植物、腹痛にはシトロネラやパーム油、さらにはグァバの葉を甲状腺の症状に使っている女性まで、多彩な例がありました。ある元管理職は、所属しているWhatsAppグループで自身の周囲に多いリウマチや前立腺癌などの情報やアドバイスを定期的に求めていました。

図4.6の動画は、スマートフォンを使って伝統的な薬を調達する様子を描いたものです。

同様に、ダル・アル＝ハワの中高年が利用している主な「健康アプリ」はWhatsAppグループで、高齢者の適切な食事やスポーツに関するメッセージが頻繁にシェアされています。また、アル＝クドゥスのアラブ系住民の間で多い糖尿病[13]に関する情報も会話の中心となっています。甘い物を食べる機会の多い祝祭日の前には、こうしたメッセージが増えるかもしれません。

いくつかの調査地で実際に利用されているヘルスケアに特化した専門アプリは、医療保険会社が提供するものでした。例えば、ダブリンで使われているのは、医療費の請求書の写真をアプリで送信すると、保険の支払いが素早くできるアプリです。一方で、ベントの人々は診療予約アプリがうまく使えず、別のアプリを利用することでこの問題を回避します。例を挙げると、サンドラは統一医療システム（Unified Health System：SUS）を利用しており、Agenda Fácilアプリを使おうとしました。このアプリは、公共ネットワークを通じた予約に加

えて、デジタル版の国民健康保険証も作成できます。しかし、このアプリがうまく使えず、サンドラは自分のカードを写真に撮って、その画像をGoogle ドライブに保存しています。診察のときは、そのファイルを開いて、スマートフォンの画面にカードを表示します。

スマートフォンを健康目的で利用するきっかけは、アプリですらないのかもしれません。ルソズィでは、携帯電話のヘルスケアへの影響は、お金の動きによってもたらされています。音声通話とモバイルマネーは携帯電話の最も一般的な使い方であり、遠く離れた村の親戚とつながる役割を果たします。親戚の様子を確認したり、金銭的な支援を要請したりするために電話をかけ、その後、モバイルマネーを送金することができるのです。

Charlotteは2つの異なるアンケート調査で、最後にかけた3回の電話について、通話相手、通話目的、通話時間を尋ねました。195人が約585回分の通話について回答し、その主な目的は以下の表に示されています（図4.7）。多くの電話は、「助け」を求めるものや提供するもので、金銭面の援助もあれば食べ物の場合もあります。「彼は私に助けて欲しいと言いました」

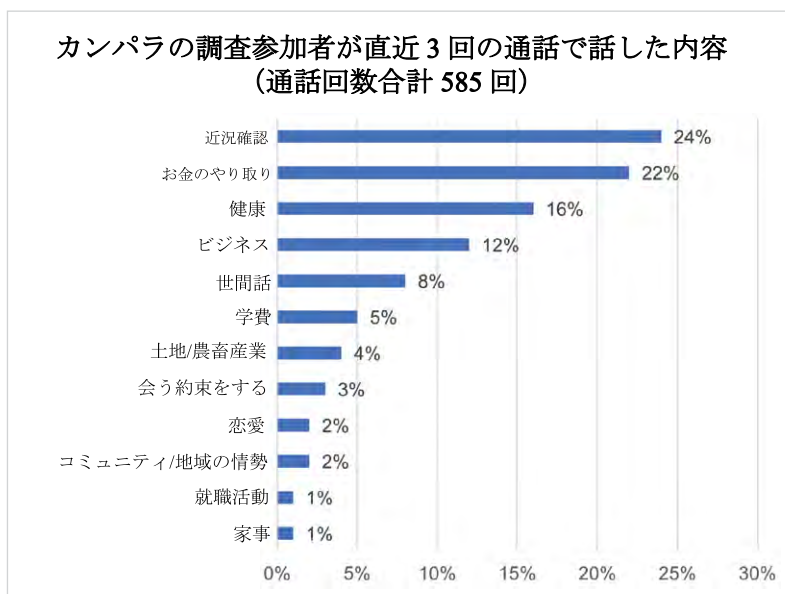
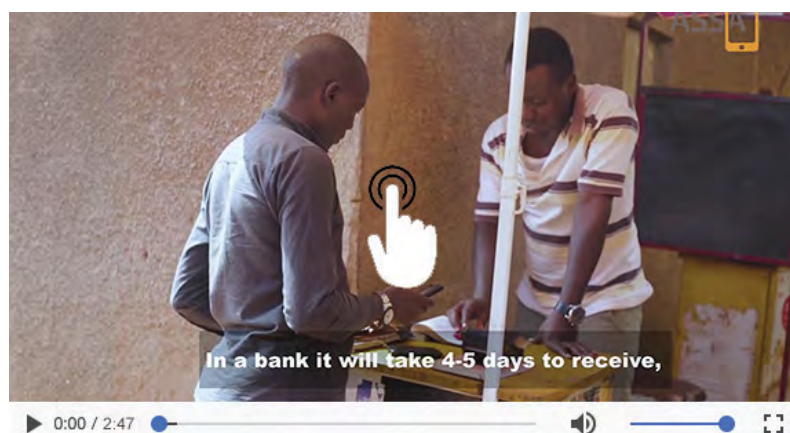



図4.7　カンパラのゴーダウンでCharlotte Hawkinsが行った調査に基づく、直近3回の電話の内容に関するグラフ

「彼女は私の妹にお金を送るために電話してきました」といった具合です。上位2つの通話内容である親族への近況確認および送金の多くは、健康に関連していました。さらに、16%の電話が健康に関する話題だけのためにかけられています。この中には、「彼女の体調が悪かったので、今日の気分はどうか確認するために電話した」「彼から父親の病気のことについて聞いた」など、家族の健康状態に関する電話が60件含まれています。また、医師15人、看護師8人など、医療関係者に直接電話をかけた事例も23件ありました。これは、「経過観察のため」「薬を確認するため」「自分の健康状態が改善しているかどうかを知るため」などと説明されています。

モバイルマネーは、テクノロジーを「下から」の要件に適応させ、金融面での柔軟性とつながりを提供した例として称えられることが多くあります[14]。ルソズィでは、高齢な両親を離れた場所からサポートするなど、この習慣が日常生活に浸透しています。ルソズィの調査参加者のほとんどがモバイルマネーを利用していて、ルソズィだけでもモバイルマネー販売店が33店舗あり、モバイルマネーは最も便利に利用できる送金形態です。送金する人は、現金を代理店に持っていき、代理店が携帯電話を通じて受取人の電話番号に送金を手配します。また、Charlotteは参加者に、過去3回のモバイルマネーの送受信について尋ね、記録された130件の送金のうち、37件（28%）は「援助」を目的としたもので、これには生活費、食費、お小遣

図4.8　動画『ウガンダでのモバイルマネー』http://bit.ly/mobilemoneyuganda

い、ギフトなどが含まれていました。これに続いて、健康関連の送金が32件（25%）で、これには病院での診察代、薬代、病院までの交通費、手術費用などが含まれていました。

モバイルマネーの使用については、図4.8の動画で説明しています。

エスノグラフィーに基づいた証拠により、ドットコム技術が個人主義と自分勝手な行動の拡大を促進しているという仮定を再考させられます。むしろ、ドットコムは離れていても家族への義務と尊重を促すことを示します。ある女性は、実家の両親にお金を渡しているのは自分だけだと説明し、最近母親が胃潰瘍になったので、病院に行くためのお金を送ったそうです。ある村の長老は、家族の問題を都会に暮らす親戚に伝えることができ、彼らが必要な資金を「動かす」ため、「電話があるから生活が楽になった」と話していました。

カンパラでは、WhatsAppがヘルスケア分野でもよく利用されています。近所の住民や、看護師などのサービスを提供する人々の間では、情報を共有するための大規模なWhatsAppグループがよく見られました。ルソズィでコレラが発生した際、保健省はラジオやテレビのニュースだけでなく、テキストメッセージで影響を受けた地域の人々に情報提供を行いました。こうしたテキストメッセージはその後WhatsAppで拡散されました。公立病院では、スタッフ全員がWhatsAppグループに参加しており、そこから様々な情報が発信されています。また、病院の各診療科にもWhatsAppグループがあり、欠勤の連絡、患者や医薬品の最新情報の共有などが行われています。さらに、病院外のネットワークにWhatsAppグループを介して情報を共有することもあります。ある電気工事士は、「私のグループには、教師がひとり、医者がひとり（中略）だから、彼らが得た情報を私が知るには、ここしかない」と説明していました。ある女性は、乳がんのチェック方法や栄養に関する情報など、WhatsAppから健康に関する多くのことを学んだと話していました。

私たちのプロジェクトは、いわゆる高齢な老人というより、中高年層に注目しています。その結果、身体の弱った高齢な両親――しばしば90代の両親――の介護がヘルスケア分野での調査参加者共通の懸念事項であることが見えてきました[15]。アイルランドに住むフランセスのスマートフォンの履歴を見ると、音声通話とテキストメッセージの送受信のうち、約80%が身体の弱い父親の介護に関するものでした。つい最近倒れて以来、フランセスの父親はほぼ寝たきりで、着替えや洗濯など身の回

りの世話が欠かせなくなっていました。行政から週10時間の介護サービスの提供はありますが、それ以外の時間は彼女がつきっきりで介護せねばならず、フランセスが描いていた自分の老後は夢物語のように感じられます。この1か月で、彼女は父の介護に関するテキストメッセージを270通も送っていて、このニーズは彼女のスマートフォンにも反映されています。例えば、フランセスはボイスレコーダーで電話の内容をすべて記録していて、これを使えば介護サービスの提供に関する彼女の主張と行政機関の言い分が食い違ったときに、証拠を提示することができます。また、充電が切れないようにモバイルバッテリーを常に持ち歩いています。フランセスが加わっている4つのWhatsAppグループのうち、2つは父親の介護に関する家族グループ、後の2つはヨットの趣味グループです。彼女の父親は、彼の姉と話すためにDoroの携帯電話（高齢者向けのシンプルな携帯電話）を持っています。彼の姉は初期のアルツハイマー型認知症を患っており、会話の内容があちこちに飛んで長引くことがあります（別の参加者のステファニーは、89歳の義理の母のために同じくDoroの携帯電話を購入しました）。結果的に、フランセスのスマートフォンはほとんどヘルスケアに使われていますが、モバイルヘルス関連のアプリは一切利用していません。むしろ、フランセスの創造性が日常的に使っているスマートフォンを父親の介護のための効果的なツールに変身させているのです。

最後に、日本での調査結果はより広範な健康関連の技術に関するスマートフォンの将来的な活用可能性を示しています。日本では、急速な高齢化と介護人材の不足に対処する戦略として、テクノロジーが重視されています。ウェアラブル（装着可能）端末、アラーム、モーションセンサーなどのデバイスを組み合わせることで、高齢者ができるだけ長く自宅で生活できるようにし、家族と地域の介護医療機関の負担を軽減するよう設計されています。介護関連技術を利用する費用は、複雑な所得別評価を経て、長期にわたって支払ってきた国の介護保険制度によってまかなわれます[16]。このようなシステムは、人と人との対面式の介護をテクノロジーで置き換えるのではなく、増強するという方針です。

河村さんは高知県の田舎で一人暮らしをしている85歳の男性で、彼のベッドの真上にはモーションセンサーが設置してあります。動作を長い間検知しないと、このセンサーから地域の介護サービスセンターに連絡が行くシステムになっています。ま

た、転倒したときに押す緊急通報ボタンもあります。河村さんは、いまだ自分で薪を割って風呂を沸かせるくらいの体力はありましたが、自立した生活を少しでも長く続けるためには地元の社会福祉事務職員による定期的な訪問が欠かせませんでした。同様に、78歳の母親と京都に住んでいる男性の鳥山さんは、漢方薬と自宅での血圧計による管理で、母親は血圧の薬を飲む必要がなくなったと話していました。また、自己管理に加えて彼が散歩や健康的な食事を勧めることで、母親もより健康的な生活を送るようになりました。

アプリとスクリーン

エスノグラフィーでは、こうした多様な活用法を通して、アプリそのものではなく、タスクに注目する重要性が示されています。しかし、この視点が移り変わった背景には、スマートフォンのある重要な特性が隠されています。スマートフォンのデザインは、アプリの組み合わせの変更を容易にするもので、画面上で隣り合わせのアプリを簡単に行き来して操作できるようになっています。そのため、スマートフォン購入後のカスタマイズの一環として、人々のスマートフォン画面やアプリのアイコンの整頓の仕組みを理解することが重要になります。アプリの整理は、私たちがスマートフォンをコントロールハブのように扱い、関連するアプリをまとめて便利に利用するための必然的な行動です。このコントロールハブは2つに分けられ、ひとつは第3章で説明した「モノのインターネット」に関連した遠隔操作ハブ、もうひとつは本章で紹介するスマートフォン内のアプリ構成に基づいた、より内部に焦点を当てた操作のハブです。

このコントロールハブの作成は必ずしも単純な作業ではありません。例えば、「スクリーン・エコロジー」の議論では、スマートフォンだけでなくタブレットやノートPCなど、様々なデバイスでアプリを使用している様子を紹介しました。私たちが観察できた、人々が施す変更は主に3種類あります。ひとつ目は、使わないアプリを削除して、よく使うアプリを最初の画面に集めることです。2つ目は、アプリの特定の機能を中心にまとめることで（図4.9）、多くのユーザーはニュースに関連するアプリをまとめた「ニュースアイコン」のように、「スポーツアイコン」「旅行アイコン」「金融アイコン」などを作成して

図4.9　アイコンをグループ化することで、整理されたスマートフォンをコントロールハブのようにするプロセスの例。作成：Georgiana Murariu

いました。3つ目の変更は日常生活で一緒に使うことが多いアプリを単純に並べて配置することです。ただし、例外もあり、NoLoのアレッサンドラは、スマートフォンのアプリをアルファベット順に整理し、サルデーニャ島出身でミラノに住む現役引退した建築家のブルーノは、アプリを色で分けて並べていました。

高齢者の場合、画面の見方にも工夫が必要です。一般的に、私たちが主に関わった高齢者は、若者に比べて画面整理の仕方を知らないことが多かったのですが、経験を積むことですぐに若者に追いつきます。高齢者の中には、アプリをまとめる方法

を教えてくれる人が周りにいなかったため、各画面にひとつのアプリをインストールしている人もいました。Mayaは、ダル・アル＝ハワのスマートフォン教室で、スマートフォンの画面が複数になることと「ホーム画面」について教えました。彼女の受講者は、授業中に特定のアプリを検索するのに苦労することがよくありました。多くの人がダウンロードに苦戦したのが公共交通機関の乗り換え検索や地図検索に使われる「Waze」でした。しかし、このアプリを使って街を探索する前に、受講者はスマートフォンの中を探索する方法を学ぶ必要があるようでした。ベントでのインタビューで、リタは、自分のスマートフォンのホーム画面にあるアプリのうち半数しかよく理解しておらず、スマートフォンに入っている45個のアプリのうち23個しか使用していませんでした[17]。会計士である エドゥアルドは 104 個のアプリをダウンロードしていますが、そのうち 70 個を使っており、34 個は使っていないか、使い方がわからないと話していました。しかし、イアラはさらに彼を上回り、自分のスマートフォンに入っているアプリの約3分の2（55個中35個）に関して無知でした。

一方、ペルーから移住しサンティアゴでビジネスマンになったエステバンは、スマートフォンの3つのホーム画面にこだわりを見せています。アプリは使用頻度に応じて整理され、使用頻度が低下、あるいは不要になると、右側の画面に移動します。3つ目の画面は、削除する可能性が高いアプリを集めた「不用品の部屋」です。また、エステバンは用途別にアプリのフォルダを整理しています。彼はスマートフォンについて語りながら、「旅行/タクシー」フォルダに入っているBooking.com、Latam（航空会社アプリ）、トリップアドバイザー、Airbnb、Despegar（旅行代理店）、Hoteles.com、Latam Play（機内エンターテイメントアプリ）、Walletなどのアプリについて詳しく説明しました。そして、その機会に同じフォルダに含まれていたCabifyをGoogle Earth、Appleマップ、Googleマップ、Waze、Uberなどが入っている「マップ」フォルダに移しました。さらに、ホーム画面にあるATP（男子プロテニス協会）ツアーアプリを「最も重要なアプリ」と強調しました。来年ヨーロッパを旅行してテニスのトーナメントを観戦する予定なのです。また、彼曰く「最も重要」なフォルダは「音楽」フォルダであり、Panamericana（ペルーのラジオ）、Peru Radio、A la carta（テレビアプリ）、Spotify、Music Player、Radio Union、Oasis FM（音楽を中心

としたニュースはほとんど流さないチリのラジオ局。エステバンは「憂鬱な話」は聞きたくないそうです）が入っています。また、彼はいくつかのヘルスケアアプリも持っており、そのうちのひとつは薬の服用をリマインドするアプリです（彼は心臓病を患っています）。さらに、緊急電話をかけるためのiPhoneの機能を設定しており、音量ボタンと「ロック解除」ボタンを押すだけで電話をかけることが可能になっています。

参加者の多くは、「ハウスキーパー」か「ため込み屋」のどちらかと考えられます。ハウスキーパーはアプリの整理整頓をしてスマートフォンをきれいに保ちますが、ため込み屋はスマートフォンの中にアプリがたくさんあることに圧倒され、管理できなくなるかもしれません。今回のインタビューでは、アプリが人々の時間に対しての姿勢も表すことがわかりました。将来必要になると思ってダウンロードしたアプリがある人もいれば、必要なときだけダウンロードする人もいます。また、不要になったアプリをすぐに削除する人もいれば、再び必要になるかもしれないとアプリを残しておく人もいます。

アプリはどこからくるのか

アプリはどこからともなく湧いて出るわけではありません。アプリは大抵、利益を追求する企業によって開発され、所有されています。アプリビジネスでは、クライアントとユーザーが区別されており、クライアントはアプリ開発やメンテナンスに投資する人たちです。ユーザーはアプリにお金を払うこともありますが、多くの場合、世間でインストールされているアプリは無料のものが一般的です。誰でも馴染みのある無料アプリを例に挙げると、LINE、WeChat、Facebook、Messenger、WhatsApp[18]などがあり、Google ドライブなどのGoogle関連アプリも含まれます。しかし、このようなアプリは完全に「無償」ではありません。ユーザーは自分のプライバシーを、サービスを利用する対価にしているからです[19]。ユーザーが初めてアプリを利用する際、同意必須の利用規約がこの取引を確立します[20]。ほんの一瞬、アプリの背後にある企業のビジネス的思惑が明らかになりますが、この利用規約はあまりにも広範囲にわたるため、全て読む人はほとんどいません[21]。よく考えると、規約に同意し

なければアプリを使用できないので、交渉の余地もないため、ある意味、そのような契約内容を全て読み、把握するメリットはありません。各調査地でほとんどの参加者は、利用しているアプリやプラットフォームが誰のものであるか、あるいは同じ会社のアプリを使っているかなどの意識や関心を示しませんでした。彼らにとってFacebookは個別のプラットフォームであり、同じ会社がInstagramやWhatsAppを所有していることもあまり気にしません。ただ、選択したアプリをインストールし、自由に使いたいだけなのです。

調査参加者の大半は、アプリにお金を払うことに抵抗を感じていました。中国の人々はアプリにお金をつぎ込むことにより積極的ですが、この行動も開発者への信頼[22]やネット上での社会適合性、社会的アイデンティティなどの要因が影響していると考えられます[23]。中国のユーザーは、他の地域と同様、開発者を知らないことがほとんどです。彼らは単にアプリを検索したり、おすすめに出てきたアプリを探したりするだけです。重視するのはアプリのトレードマークではなく、便利さなのです。

「私が気にしているのは卵であって、鶏ではありません」と、上海でタクシードライバーをしていた威威は話します。どの調査地でも、FacebookやWeChatなどの有名なアプリを除いて、自分が使用しているアプリの所有者が誰なのか理解している人はまれです。Googleの市場調査によると、新しいアプリを見つける方法としてアプリストアが依然として人気があるにもかかわらず、顧客の4分の1は自ら検索して新しいアプリを見つけています[24]。例えば、上海に住む銭夫人は、人気レストランに並んでいるとき、レストラン予約管理アプリ「美味不用等」（美味しい物を待たなくてよい）をインストールしました。今彼女のスマートフォンには空席情報が送られてきます。同じように、Googleマップでの検索をきっかけにシェア自転車のアプリを見つけた人もいるかもしれません。

しかし、企業の中にはこのようなユーザーの無関心に対抗して、人々を自分たち企業が作り出す世界に閉じ込めようとする動きも見られます。スマートフォンで最もよく知られている例はAppleかもしれません。AppleはアプリストアをiPhoneで使用されるアプリをある程度コントロールしており、同じユーザーが所有するiPadやMacなどの他のAppleデバイスとデータを自動的に同期させようとする傾向がありま

す。Appleのコントロールは、アプリストアに新しいアプリを公開する際に開発者が従わなければならないガイドライン「App Review」からはじまります。Apple の アプリストアに関するガイドラインには、デザイン、リンク切れ、データの抽出・使用・保護などの条件が含まれており[25]、その多くはセキュリティの観点から正当化されています[26]。対照的に、Androidはオープンソースのアプローチを採用しています。もっとも、最近ではGoogleも新規開発者の審査をはじめています[27]。既に実績のある開発者にとっては、今でもプロセスは非常に簡単で速やかです[28]。

本章の序盤では、アプリの範囲を検討するために「拡張性あるソリューショニズム」という概念が用いられました。しかしこの業界では、「拡張性」は、ユーザー数やユーザーの要求を拡大するアプリの能力を指すことばとして応用されています[29]。このことばは、需要の増加を生み出したり、それに合わせて調整したりするアプリの能力を表します。また、この業界における「成長」とは、ユーザー数の拡大やアプリ機能の拡大を指す場合もあります。この2つは明らかに関連しており、新しい機能によって新しいユーザーが増え、アプリの必要性が保たれます。同様に、開発者が予想しなかった方法でユーザーが機能を使いはじめ、開発者がその展開に対応することもあるかもしれません。このような動きは、Facebookの開発に見られます。第1章で述べたように、Facebookは当初ハーバード大学限定で使われており、のちに他の大学生に利用が広がっていきました。その後、マーク・ザッカーバーグはこのプラットフォームに広告を集めて収益を上げることに成功しました。しかし、これは主に人々の社交的つながりへの欲求のおかげであり、開発者本人の使用者を制限しようという試みを人々が無視したことで生まれた動きなのです。

その後、Facebookは数字や収益性にとどまらず成長していきました。プラットフォームはますます複雑になり、毎年、膨大な数の新機能が発表されています。2007年以降、Facebookは、Marketplace、開発者ツール、偽ニュースフラグ機能、リアクション、インスタント記事[30]など多くの機能を発表してきました。新機能は、ある市場で公開された後、他の市場にスケールアップすることもあります。例えば、マッチング機能「Facebook Dating」は、コロンビアで試験的に運用された後、アルゼンチン、カナダ、タイ、メキシコでリリースされ、さらなる拡大が予定されています[31]。また、ある地域で観察された

使い方を他の地域でも採用することがあります。例えば、Facebookが2014年にリリースした「Safety Check」（安否確認）機能があります。この機能は、同社の日本人技術者が2011年の東日本大震災の際に目撃した、沿岸部のコミュニティにおけるFacebookの活用方法に端を発しています[32]。

アプリは、与えられた技術がその後予測通りに応用されるものではありません。現在、ユーザーと開発者の間には循環的で絶え間ない往来が存在します。後の章では、例えば中国で「親族」をテーマにしたアプリが開発されるなど、企業が独自にユーザーの利用状況を調査した結果、アプリ開発につながった例を紹介します。本章では、アプリやプラットフォームにあまり焦点を当てないことで、アプリの概念を超えた利用の議論が行われました。例えばミニプログラムに見るように、従来のアプリに代わるものでスマートフォンが構成される未来を示唆するような変化は既に起きています。

数々の事業を手がける巨大企業テンセントが所有し、中国国内で圧倒的なシェアを誇るソーシャルメディア、WeChatは、アプリストアの中のアプリストアのような存在になっています。2017年から、WeChatはプラットフォーム内でミニプログラムを使用できる新機能を導入しました。中国語で「小程序」と呼ばれるこのミニプログラムは、リリースから1年以内にWeChatユーザーの約72％が使用しました[33]。ミニプログラムは、スマートフォンのメモリ使用量を削減します。個別にアプリをインストールせずに様々なサービスへのアクセスが可能であり、クーポンや割引の提供や、WeChatユーザー間のより潤滑なコミュニケーションをもたらします。この機能には、ゲーム、ニュース、公共サービス、eコマースの4つの主要カテゴリーがあります[34]。2つ例を挙げると、「跳一跳」はモバイルゲームのミニプログラムで、スコアをWeChat上の友だち同士で競争できるためか、公開から3日間で4億人のプレイヤーが集まりました[35]。同時に、WeChatが2019年3月に導入した公共料金のミニプログラムは、わずか3か月で月間アクティブユーザー数が1億4700万人に達しました[36]。ミニプログラムはその後、地元の公共交通機関アプリなど、他の分野にも急速に広がりを見せ、その結果WeChatの膨大なユーザーベースを欲しがる開発者がミニプログラムに集結しました。WeChat内で利用できるミニプログラムの数は、過去2年でAppleのアプリストアで利用できるアプリ数の約半分にまで増えています。これはすべてWeChat を「超粘

着質」、つまり、誰もが離れがたいアプリにしている他の特性の上に成り立っています[37]。

中国以外でも、AppleやGoogleなどの企業がWeChatのミニプログラムに相当する、例えばヘルスケアアプリやお財布アプリなどを開発しています。Googleは、「アカウントひとつですべてのGoogleサービスを（One account, all of Google）」[38]などのスローガンを掲げて、Googleの各種アプリの統合を推進しており、かなりの成功を収めています。一方で、携帯電話のメーカーは自社のアプリケーションを推進することにそれほど成功していません。例えば、大体のスマートフォンにはアプリがプリインストールされていますが、これが見事に失敗することがあります。私たちが調査したユーザーの多くは、プリインストールされたアプリを使わず、許されるなら削除してしまう傾向が見られました。特に、Samsungの音声アシスタント「Bixby」は、一般的に厄介な存在と認識されていました。

結論

これらの複雑な相互作用が最終的に生み出す結果こそ、本章のはじめにあったインタビューで調査した実際のスマートフォンなのです。アプリはどこから来たのか、なぜスマートフォンに残っているのか、使われているのかなどの話を聞くと、驚くほど雑多な日常生活の多様性が浮かび上がってきます。先に述べたように、アプリは他人によってインストールされることがあります。ベントに住むカーラは、自分のスマートフォンを孫娘に貸したところ、瞑想アプリ、配達アプリ、銀行アプリ、言語学習アプリなど9つのアプリが追加されて手元に戻ってきました。

アプリの必要性を訴えるのは、企業以外の組織かもしれません。ブラジルとチリの両政府は現在、国が提供するサービスのデジタル化を進めており、他の調査地でも見られるように、ペーパーレス化を目指しています[39]。つまり、国のサービスを受けるためには、事実上、特定のアプリが必須となる可能性があるのです。高齢な調査参加者の多くは、このような過程で生じるアプリの普及に不満を抱いていました。ヘルスケアに特化したアプリをわざわざインストールせず、一般的なアプリを使用する理由のひとつは、スマートフォンにインストールされているアプリ数をコントロールするためでした。しかし、年齢を問わず多くの人は全く使わない、あるいは1〜2回しか使わないア

プリがスマートフォンに入っている傾向にあり、その数はスマートフォン内のアプリの半数に達することもあります[40]。

また、人々は特定のアプリについて興味を持ち、長く語ることがあります。例えば、WazeがGoogleマップよりも優れているのか、それとも劣っているのか、さらに天気予報アプリの中で最も正確なのはどれか、などといった会話が多々あります。また、鳥の鳴き声や植物の名前を覚えるなど、特定の関心のために発見した新しいアプリについて互いに興味深く会話するのも日常的です。しかし、スマートフォンを使って何かをするという複雑な世界に入ると、例えば健康に関連して、情報、画像、保険申請書、モニタリングなどが創造的に再構成され、結果として他の活動を巻き込んでいます。その結果、ヘルスケアに関連して作られたどのアプリよりも、モバイルマネーの送金の方が健康により重大な影響を及ぼす場合が少なくありません。モバイルヘルスの世界では、健康福祉の特定の課題に特化した明確な専門アプリが増えることが理想かもしれません。しかし、スマートフォンが健康のためにどのように使われているかをエスノグラフィーで調べてみると、ダブリンで親と同居している人でも、ウガンダで親が遠く離れた村に住んでいる人でも、使用しているのはヘルスケアのために特別にデザインされたアプリではなく、身体の弱い親の世話をするための複数のアプリの組み合わせでした。

専門的なアプリの普及が影響を与えているとするならば、それはアプリの使われ方というよりも、アプリが示す様々なタスクに対するアプローチにあるのかもしれません。これに関連する言説や考え方は、「ソリューショニズム」と呼ばれています。また、本章では、ユーザーの世界と開発者の世界は単純に分けられないことにも言及しました。Apple、Google、テンセントなどの企業が、開発したアプリを人々に提供し続ける戦略をどのように展開しているかを理解することは重要です。例えば、最近の開発ではアプリという単位がテンセントによるミニプログラムに取って代わられています。これらすべては、本書がスマートフォンを単なるアプリ端末以上のものとして扱っていることの根拠を説明しています。

脚注

1 これは、科学者がチームの間でインフラを巧みに組み合わせて使用する様子に似ているかもしれません。Vertesi（2014）を参照。

2 Xinyuan Wangの調査地である上海での調査結果（調査参加者のスマートフォンで最も使用されているアプリ）

使用率	アプリ	機能
100%	WeChat	一体型（ソーシャルメディア）
87%	百度	検索エンジン
60%	百度地図	地図
57%	今日頭条/QQ	ニュース/ソーシャルメディア
53%	シマラヤ/テンセントニュース/アリペイ	iPod/ニュース/決済
50%	360衛士/淘宝	セキュリティ/ショッピング
46%	Meitu/QQブラウザ/iQiyi	写真加工/ブラウザ/動画配信
43%	拼多多/滴滴/高徳地図	ショッピング/配車/地図
35%	美篇/餓了麼/大衆点評/京東	ブログ/出前/口コミ/ショッピング
15%	UC Browser/美顔相機/同花順	ブラウザ/カメラ/株

3 Morris & Murray（2018）
4 Morris（2018）
5 Brunton（2018）
6 Pype（2017）
7 Morozov（2013）
8 Miller（2016）
9 Miller（2011）
10 Miller & Sinanan（2017）
11 Spyer（2017：63–82）；Haynes（2016：63–87）
12 Istepanian *et al.*（2006）；Donner & Mechael（2013）
13 Taub Center（2017）を参照。
14 Kusimba *et al.*（2016：266）；Maurer（2012：589）
15 WhatsAppなどのプラットフォームは、身体の弱った親の介護を複数人で一緒に行うための「ケア・コレクティブ」を集めるために利用されることが多くなっています。Ahlin（2018）を参照。

16 Yong & Saito（2012）
17 ここでの「ホーム画面」とは、Androidスマートフォンで開かれる画面のことで、ユーザーがわざわざ表示するアプリ一覧画面とは異なります。
18 WhatsAppはかつて約37円の年間使用料を設定していましたが、この方針は2016年に撤廃されました。BBC（2016）を参照。
19 Couldry & Mejias（2019）
20 Nissenbaum（2010）
21 Duque Pereira（2018）
22 Ku *et al.*（2017）
23 Wu *et al.*（2017）
24 Tiongson（2015）を参照
25 Apple Inc.（2020）を参照
26 Leswing（2019）
27 Samat（2019）
28 Mohan（2019）
29 Williams & Smith（2005）
30 Boyd（2019）
31 Lavado（2019）
32 Kedmey（2014）
33 Parulis Cook（2019）を参照
34 Lui（2019）
35 Jao（2018）
36 Lui（2019）
37 WeChatに関する重要な議論は、Chen *et al.*（2018）で触れられています。これには、「スーパーアプリ」や「メガプラットフォーム」といった他の概念も含まれます。
38 このスローガンは、ユーザーが自分のGoogleアカウントからログアウトした際に表示されるログインページに表示されます。Googleアカウントをお持ちの方は、accounts.google.com › ServiceLoginから見ることができます。
39 Otaegui（2019）。ブラジルに関しては Governo Do Brazil（ブラジル政府）（2020）を参照。
40 この主張の根拠となるデータの一部は、UCL人類学部の授業の一環として、28人の学生が同じ形式で実施したインタビューです。

5
絶え間なき機会主義

調査地：ベント—サンパウロ、ブラジル；**ダル・アル＝ハワ**—アル＝クドゥス（東エルサレム）；**ダブリン**—アイルランド；**ルソズィ**—カンパラ、ウガンダ；**京都/高知**—日本；**NoLo—**ミラノ、イタリア；**サンティアゴ**—チリ；**上海**—中国；**ヤウンデ**—カメルーン

第4章では、スマートフォンを構成する基本要素としてアプリを扱うところから、雑多な日常生活の世界へと視点を移しました。スマートフォンはある種のソリューショニズムと関連づけられますが、それは「どんな問題にもアプリがある」という単純な解釈には終わりません。このソリューショニズムは調査地ごとに異なるタスクを検討することにはじまり、様々なユーザーが自分の目的に合ったアプリや機能の組み合わせを見つけることに及びます。このプロセスには、スマートフォンのデザインが重要であることを第4章の終わりに述べました。アプリのアイコンが近くに配置されていると、その間を簡単に行き来することができます。この点は、第3章で述べたスマートフォンが一種の遠隔操作ハブになりつつあるという議論にも関連しています。スマートフォンは、台頭しつつある「モノのインターネット」のように周囲のモノをコントロールするのに便利である可能性がありますが、現時点では主に人々の社会関係に焦点を当てています。

スマートフォンの内部の性質は、外部の特徴と結びつけることができます。携帯電話としてのスマートフォンは、ポケットやハンドバッグに入れて持ち運べるサイズであるため、人間が起きてから寝るまでの間、常にそばにあります。私たちはこれを「移動性（モビリティ）」と呼んでいますが、そもそも単に様々な場所に移動できるということだけではなく、最も重要な特性はむしろその逆で、常に同じ場所、つまり私たちの身近に

あり、手の届く範囲にあるということです。これはいくつかの重要な結論の基礎であり、そのひとつが、第9章で議論する「持ち運ぶ家」という概念ですが、本章では「絶え間なき機会主義」が軸となっています。

「絶え間なき機会主義（Perpetual Opportunism）」は、過去の研究の上に成り立っています。携帯電話について書かれた影響力のある学術的文献のひとつに『絶え間なき交信の時代』（原題『Perpetual Contact』）[1]があります。この著作では、携帯電話により人々が常に他者と接触できるようになったことが指摘されています。例えば、高齢者が転倒したときのために持っていた緊急連絡ボタンは、現在スマートフォンに置き換わりつつあります。この例は絶え間なき交信がもたらす安心感を示していますが、しかしこれは同時に負担にもなり得ます。例えば10代の若者は、親と常に連絡を取り合うことを強いられ、あるいは友人だと思っていた人がネット上で自分の悪口を書き込んでいるのではないかという不安から逃れられないかもしれません。

Ling[2]は、携帯電話が人々と、空間と時間との関係性を変容させ、日常生活を細かく調整する（micro coordination）能力をもたらしたと指摘しています。以前は、人と会うときには計画を立ててそれを守らなければならず、計画を急遽変更したくても、相手に伝える術がありませんでした。しかし、携帯電話がある今、最初は曖昧な時間や場所の約束でも、予定が近づくにつれて具体的に決めることができます。例えば、ある日の夜、友人たちと居酒屋で会う約束をしたとします。最初に到着した人が、店があまりにも混雑していることに気づいた場合、今ではLINEを使って別の居酒屋へ集合場所を変更することができます。

「絶え間なき交信」は、人との会話やメールのやり取りが中心の携帯電話に関する概念です。しかし、本章の内容を構成する分野は、いずれも電話機能としてのスマートフォンが中心ではありません。娯楽、旅行、情報収集、写真撮影のためのスマートフォン使用について議論します。つまり、スマートフォンの理論として、「絶え間なき交信」はもはや適切ではなくなっています。

代わりに重要な概念として浮かび上がってくるのは、「機会主義」です。スマートフォンは終始私たちのそばにあるので、状況に応じた場当たり的な行動、つまり機会主義的な行動を常に可能にします。重要なのは、この可能性を人々が評価し、日常生活においてより機会主義的な姿勢を持つようになったとい

うことです。本章の最初の例は、スマートフォンが写真撮影をどのように変化させたか示しています。ここでの決定的な違いは、写真を撮ってすぐに共有するという可能性が常にあることです。同様に、行列に並んでいるから、あるいは退屈しているからといった単純な理由で最新のニュースを見たり、音楽を聴いたりすることができます。さらに「絶え間なき機会主義」は、「絶え間なき交信」をはるかに超えて、移動や交通と私たちとの関係を変化させています。

第1章で述べたように、スマートフォンは生活のあらゆる場面で活躍しているため、そのすべてを網羅することはできません。そこで本章は、4つの異なる分野を取り上げ、それぞれの調査地におけるスマートフォン使用の多様性と共通点の両方を検証します。これらの事例に関する議論は、「絶え間なき機会主義」の影響に限定されません。常により一般的な文脈の中に位置づけ、関連すると思われるあらゆる他の要因にも言及します。

機会主義的な写真撮影

スマートフォンのアプリに関するインタビューから、調査地全体でカメラが最もよく使われている機能のひとつであるとわかりました。しかし、第1章で述べたように、スマートフォンに搭載されているデバイスを「カメラ」と呼ぶことは、スマートフォンでの撮影が従来の写真撮影のモバイル版に過ぎないという誤解を招く恐れがあります。確かにスマートフォンのカメラは写真を撮影しますが、よく考えてみると、スマートフォンの内蔵カメラも写真も、従来の写真撮影からの連続性よりも、対照的な部分を強調した方がよりよく理解できるように思われます。明確な違いのひとつは、規模です。スマートフォンを手にした人々が撮影したり、シェアしたり、飾ったり、保存したりする画像の数は、アナログ写真や、デジタル写真とさえも比較できないほど多くなっています[3]。

また、第1章で少し触れたような、「機能的な写真撮影」という全く新しいジャンルもあります。例えば、店に貼られた営業時間や、町役場の掲示板に貼られたヨガ教室のチラシ、後で買いたくなるかもしれない商品など、人々はこうした写真を日常的に撮影しています[4]。機能的な写真撮影は、スマートフォンがコントロールハブであることを示す典型的な例です。また、

画面上のアイコンが近接していることを利用した、新しいスマートフォンの使い方の一例でもあります。人々はまず写真を撮り、それをすぐにカレンダーやソーシャルメディアなど、他のアプリと連携させて使用し、他者にイベントを知らせます[5]。このように、実践としての写真撮影の変化は、私たちが情報にアクセスして共有したり、場所と関連づけたり、カレンダーを使用したり、そしてデジタルを人間の記憶と結びつけたりすることにおける変化に対応しているのです[6]。

スマートフォンでの撮影は、JPEGフォーマットのサイズ縮小や端末ストレージの大容量化など、他の新技術にも依存しています。また、端末の性能だけでなくクラウドでのストレージが普及したことで、写真を撮影して保存するための「コスト」が大幅に削減されています。さらに、BluetoothやWi-Fi、GPSを搭載したデジタルカメラも登場し、ジオタグ（位置情報）付きですばやく共有できるようになりました。それでも、スマートフォンによる写真撮影はデジタル写真の中でも特殊なケースで、その決定的な違いは写真の概念に大きな影響を与えた機会主義的な考え方にあります。初期の写真は、長期保存やアーカイブなどの考えと強く結びついており、人や場所、物のイメージを撮影して保存する手段に過ぎませんでした[7]。つまり写真とは、耐久性や永続性を意味するものだったのです。対照的に、現代のスマートフォンによる写真は、儚さの象徴となり、その究極の表現が主要プラットフォームのひとつ、Snapchat[8]の名前に反映されています。Snapchatの登場は、写真が初めて会話の一部として使用されることを意味します。つまり、口頭でのコミュニケーション同様、ここでの写真はいつしか移ろい、消え去るのです。ほとんどの写真は、WhatsAppやInstagram、Facebookなどで共有され、1〜2日間見られた後、他者の投稿に取って代わられると見なされています。これは、永続的なアーカイブという写真のもともとの意味から180度転換していて、かつては永続性が写真の主な目的だったのが、今では一過性のものになっています。表現と記録はいまだ写真撮影の目的として残ってはいますが、中心的な目的ではなくなっているのです。

もっとも、全世界が同じ程度の変化を同じ方法で見せているわけではありません。高齢者は、伝統的なものと新しい可能性を組み合わせる傾向があります。ある人は、スマートフォンの写真とアナログ写真を創造的に組み合わせる方法を見出しているかもしれません。その一例は、ダブリンでの事例を示した動画で描かれています（図5.1）。

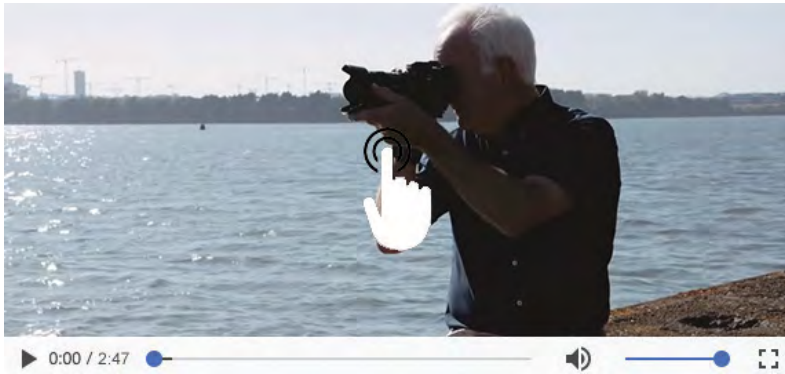



図5.1　動画『定年退職後の写真撮影』http://bit.ly/ retirement photography

画像作成は、今やヤウンデの定年退職者の日常生活に欠かせないものとなっており、人々は記憶に残るあらゆる瞬間を画像に残そうとしています。つまり、彼らはスマートフォンを使って、日々の経験を刻む小さな出来事の「痕跡」を残しているのです。高齢者のスマートフォン利用の要素のひとつは、子どもや孫、あるいは親戚や友人からWhatsAppグループに送られてきた写真や動画を見ることです。若者の間で写真撮影がより頻繁になったならば、高齢者による写真の消費も加速するということは同じく重要です。これは、現代においてソーシャルメディアを通じて画像をとめどなく見ていることと、自宅で作ったり飾ったりすることに代表されるアルバム作りをたまにすることを比較すると明らかです[9]。

ほとんどは一過性のものですが、一方で高齢者は長期にわたって保存することに関心を持ち続けるかもしれません。こうした動きに合わせて変化してきたのが、家族のアルバムに画像を整理して保管する人の役割です。例えば、ベントに住むロジャーは、家族の「メモリーキーパー」です。現在、Googleドライブで様々な家族イベントごとのフォルダに写真を整理するのは彼の役目ですが、名前、年、家族メンバーごとに分類して保存することもあります。さらに、スマートフォンとコンピューターの2つのアプリで、フィルターを使って写真をよりよく編集することもあります。誰かが特定の写真を欲しいとき、頼るのはロジャーです。

スマートフォンのカメラは、アナログからデジタルへの移行に伴い、私たちの画像との関わり方を変化させただけでなく、周りの世界の見方にも大きな影響を与えたかもしれま

せん[10]。写真を撮ることは、目に映るものの一部をフレームの中に入れ、フレーム外のものから切り離すことです[11]。写真撮影におけるフレーミングは、少なくとも芸術と非芸術、あるいは聖なるものと俗なるものを切り離す行為と類似しており、難解な物事をわかりやすくします。多くの画像が共有される一方で、人々は見ることのない膨大な数の画像も撮影しています。そもそもなぜそのような写真を撮るのでしょうか。スマートフォンでの写真撮影を理解するためには、人々がどのように画像を消費するかだけでなく、消費されないことを知っていながらなぜ撮影するのか、という点にも注目する必要があります。

日常生活を送っていると、平凡な毎日が通り過ぎていきます。しかし時に、際立った何かに出会うことがあります[12]。それは、子どもの誕生日パーティーや観光客が見る景色など、計画的で儀式化されたものかもしれないし、単に何か予期しない出来事に驚いた瞬間かもしれません。何か目立つものを見つけたらすぐに写真を撮ることができる「絶え間なき機会主義」の認識を持っているだけで、私たちの世界の見方が変わるかもしれません。これらの画像は気まぐれに撮影され、ソーシャルメディアで共有されることもあれば、されないこともあります。むしろ芸術の領域のように[13]、写真を撮ることで何かを瞬時に枠で囲うことができます。それによって、少なからず日常の枠を超えたものとして印されるのです。私たちはその写真を二度と見ることはないかもしれないし、誰かと共有することもないかもしれません。しかし私たちは、蝶や変わった形をした石、あるいは友人の表情に対して、写真を撮ってフレームの中に囲むことで敬意を表さずにはいられないのです。

日本人女性の澤田さんは、京都の寺を散策しながら、窓によって美しく切り取られた庭をふと眺めたときに、「日本人は枠で囲うのが好きなの。文化に刻まれているのよ」と話していました[14]。伝統的な日本の庭園は、歩くのではなく、寺や家の中から窓枠に囲まれた風景を楽しむように設計されています。スマートフォンは、このフレーミングという行為を、芸術家やガーデンデザイナーから、多くの人々が日常的に行うものへと民主化しました。食事の写真を撮るにしても、花の咲いた木の写真を撮るにしても、被写体をフレームに収めることは対象に注意を払う行動であると同時に、自身の存在を主張する行為でもあります[15]。「私はここにいた」だけではなく、「私は今ここにいて、リアルタイムでこの経験をしている」という主張なのです[16]。スマートフォンでの写真撮影は、少なくとも一時的な

図5.2　チリのサンティアゴで「奇跡の主」を配信するペルー人移民。撮影：Alfonso Otaegui

神聖化として、芸術や宗教（そしておそらくマインドフルネス）と予想以上に近い行動なのかもしれません。

写真と宗教の親和性が明確に反映されている例として、サンティアゴのペルー移民が挙げられます。サンティアゴでのフィールドワークは、「奇跡の主」の聖画像を戴いた宗教的行進を毎年実施しているカトリック友愛会を中心に行われました。8時間に及ぶこの行進の間、多くの人が写真を撮り、聖画像に向けられたスマートフォンの明るい画面がイベント全体を照らしているのは現代の新しい光景です。同様に、「pollada」（ファンドレイジングを目的とした鶏肉料理のディナー）も、スマートフォンカメラのフラッシュで埋め尽くされます。ペルーの建国記念日にも無数のスマートフォンが参加し、宗教的なものだけでなく、どのようなイベントも、今やSkypeやFacebookで中継される時代になっています（図5.2）。

ダル・アル＝ハワでは、宗教が制限を生み出しています。ここでは、写真を撮られることは、特に女性にとって、個人的な家族の名誉を脅かすことにつながりかねません。タバコを吸っている女性や、ヒジャブを着用していない女性の画像が共有されると、深刻な問題を引き起こす可能性があります[17]。ただし、女性が結婚して、子どもを産み、年齢を重ねるにつれて、謙虚さや適切な行動という社会的規範がプレッシャーにならなくなる可能性もあります。このような高齢者にとって、写真を

撮ったり撮られたりすることは、女性同士で共有したり家族に自慢したりできるような、活力と充実した生活の証拠となっています。

公民館のメンバーの多くは、年に数回ダル・アル＝ハワを離れてグループ旅行に参加します。この旅行は公民館が企画し、補助金を出していて、この旅行でイスラエル北西部の町、アクレを訪れた際、スマートフォンを持っている人は継続的に写真を撮り（図5.3）、持っていない人も写真に写っていました。旅行のコーディネーターは、グループ撮影も行い、撮った写真は全て持病や様々な理由により参加できなかったメンバーにWhatsAppで共有されました。共有された写真は、「体に気をつけて」、「海がきれいね」などのポジティブな反応を呼び、参加できなかった人も写真に反応することによってコミュニティ活動の中で存在感を示すことができたのです。

この存在しているという感覚は、記憶としての写真という、より伝統的な使用法によって補完されており、この概念は今もまだ完全には消滅していません。ヒバトのWhatsAppプロフィール写真には、黒い服に白い襟付きのボタンシャツを着た女の子の白黒写真が使われています。この画像は、他者、そしてヒバ

図5.3 アクレへの旅行でボートから撮影した写真。撮影：Maya de Vries

ト自身に、若かりし日の彼女の姿や当時の思い出を想起させます。また、この写真を見ることで、ヒバトは自分があの頃どこにいて、何をしていたのか、思い起こすこともできます。彼女のFacebookアルバムには、他にも同じような写真がたくさんあります。この研究の一環として行われたスマートフォン教室の授業で最も活気があったのは、写真、特に自撮りのやり方を教える授業だったかもしれません。

　これらの写真の使い方は、クラフトするという考え方がもはや写真を撮ることに限定されないことを示唆しています。今や、写真の編集、共有、消費にも及んでいます。例えば、Instagramでの画像の選択、編集、投稿の技術があります。各調査地でInstagramの使い方は多彩でした。日本の生け花のように、「芸術的な」写真を作り上げることに時間を費やす人もいれば、Facebookのように日常生活を共有するプラットフォームとして利用する人もいました。参加したイベントの写真や、友人や家族の画像をシェアすることで、調査参加者の多くは家族の誰もが使える手軽なアプリとしてInstagramを評価していました。ほとんどの調査地では、Instagramに画像をアップロードする時間よりも、Instagramで写真を見ている時間の方がはるかに長いようです。大阪に住む小松さんが言うように、写真は単に家族関係を円滑にするために使われることもあります。彼女は、Instagramで息子の妻が定期的に投稿する孫の写真を見るのが一番の楽しみです。小松さんの孫たちは大阪の反対側に住んでいて、小松さんが孫に会えるのは月に1回程度です。

　こうしたクラフトの発展の一例は、スマートフォンによるポートレート撮影です。上海の人々は、カメラをアプリとしてではなく、スマートフォンのハードウェアの一部として捉えています。50歳から80歳までの200人を対象にした調査では、ほとんどの人が、所有しているカメラはスマートフォンの内蔵カメラだけでした。その結果、HuaweiやOPPOなどの高級スマートフォンブランドは、カメラの品質を重要なセールスポイントにしています。写真が高価で、特別な瞬間にしか撮れないものであった時代を過ごした上海の高齢者にとって、写真は崇高なものだという感覚はごく自然なことです。彼らにとってカメラとは、高くて買えないので店から借りてくるものでした。

　現在では、写真は珍しくも高価でもなくなりましたが、食事の写真を撮ることは、過去の時代の遺産として、いまだ儀式的な行為のように感じられるかもしれません。ある地域では、食べる前に写真を撮ることが必須の習慣になっていて、Xinyuan

の調査地では、息子とその婚約者が写真を撮らずに食事をはじめたことに腹を立てた料理人がいました。様々なことがWeChatでシェアされますが、一方で写真を撮る価値があるのか、シェアする価値があるのか、という疑問は今でも残っています。このプロセス全体が価値を評価するものになっているのです。旅行の写真がよくSNSに投稿する対象になるのは、その旅行にどれだけの費用がかかっているかということに理由があるのかもしれません。

寿さんは、「儀式感」ということばで写真を撮影することの意義を強調します。彼は、高齢者を対象とした非営利の写真プロジェクトを、敬意の証と捉えています。

> 多くの人がきちんとした写真を撮らずに亡くなっています。どんな人でも、その人の人生においてきちんとしたポートレート写真を持つ価値があります。私がやりたいことは、ただ写真を撮るだけでなく、その人の素晴らしい記憶を残すことです。私は大きな尊敬の念を抱いて撮影していますし、これによって人々も写真撮影に儀式感を持つことができます。人生には儀式感が必要なのです。そう思いませんか。

88歳の胡さんは、スマートフォンでの写真撮影を本格的かつ専門的な趣味としています。彼が持つ最新のOPPO製スマートフォンの画面は写真アプリで埋め尽くされています。胡さんはまた、ニコンの遠赤外線レンズなど、精巧で高価なカメラ機材を持っており、彼の狭いアパートのスペースを占領しています（図5.4a、5.4b）。しかし、高価な機材は今ではホコリを被っていますが、スマートフォンでの写真撮影に新たな可能性を見出した胡さんは、あまり気にならないようです。

これまでの章で紹介した上海で使用されているアプリの調査では、ダウンロードしたアプリのトップ10に2つの写真編集アプリが入っていました。花花さんが言うように、ポイントはすぐに効果を発揮する強力な「美顔」機能です（図5.5a、5.5b）。

彼女はこれを「痛みもお金も必要ない、安全で自由な整形手術」と表現しています。シワ、ニキビ、傷、クマ、シミなどをボタンひとつで消すことができる「ワンタッチ美容」機能、さらに、口紅やチーク、つけまつげ、アイシャドウを加えたり、眉毛を描いて形を整えたりする「デジタルメイクアップ」機能もあります。

図5.4a、5.4b　胡さんのカメラレンズの数々（5.4a）とワンルームの部屋（5.4b）撮影：Xinyuan Wang

図5.5a、5.5b　加工前の自然な姿（5.5a）と、編集後の姿（5.5b）。しわを取り除き、肌を滑らかにして白くし、鼻筋を高くして口角を調整した。『Washington Chinese Culture Festival 2015』撮影：S. Pakhrin（Licensed under CC BY 2.0）

上海の人々は、花花さんが自分で編集した画像を「フェイク」だとはいいません。なぜなら彼女は、胡さんのように、自分なりの職人技的カメラ技術を習得したからです。その結果、花花さんは、理想的な写真を作り上げる画像編集の腕前を周りから評価されています。「アナログ」の世界でも、自分の外見を変えることは日常的に行われてきました。化粧や着飾ることはフェイクではなく、社会通念に沿ったスキルの一例と考えられています。このようなことは、下手にやると非難されるかもしれませんが、そもそもやろうとすること自体は非難されません。花花さんは次のように言います。

> 私は特にナルシストというわけではなく、上手なWeChat写真の社会的規範に従おうとしているだけです。

一方、3人目の調査参加者、李さんは、自分の抜け毛を隠すためのアプリがないことにいらだちを感じていました。上海[18]では、表面的な外見への関心は浅はかだと悪く言われることはありません。むしろ、人々が自分の美的感覚を発揮し、自分がどんな人間で、どのような能力を持っているのかを証明する場として捉えられています。

しかし、上海の例は、ヤウンデの高齢者が写真に対して持つ考えと対照的です。ヤウンデでは、このような加工全体を嘘の外見を作り上げる行為だと考える可能性が高いです。これは、「イメージをクラフトする」ということにあまり関心がなく、むしろ写真を消費するという新しい観点に焦点を当てているからかもしれません。ヤウンデの高齢者にとっては、写真を撮るための技術としてのスマートフォンが新たな不安の元となっているのです。定年退職した機械技師のエトウ氏（図5.6）は、次のように言います。

> 写真を撮っているつもりでカメラを操作しても、ビデオを撮っていることがあります。本当に困ったものです。年齢とともに手ぶれも多くなってきましたし。動かずにピントを合わせるのが難しい。でも、動いた途端に画像がごまかされてしまう。私が初めてスマートフォンを手にしたとき、自分の子どもや小さな子どもたちが手伝ってくれたにもかかわらず、何週間も1枚も鮮明な写真を撮ることができませんでした。それで結局、諦めてしまいました。もうひとつの問題は、これらの写真やビデオを整理することで

す。整理しようとすると、どこかに行ってしまい、もう見つからないこともあります。本当にイライラします。携帯電話を壊したくなります。腹立たしいですね。

ヤウンデの高齢者は、ネット上に流れる自分の姿にも敏感です。画像編集ができなければ、自分がどれだけ老けたかを常に思い知らされることになり、これは、自分はまだ若いという感覚に逆らいます。高齢者の中には、自分のフォトギャラリーを他人に見せることをプライバシーの侵害と考えて拒否する人もいます。写真を撮ってくれようとする他人の提案をやっかいに感じます。上海にも、自分が写っている写真を他人が流すことを拒否する高齢者がいます。高齢者にとっての悲劇は、撮影した自分の画像ではなく、自分の現実の外見を異質で「フェイク」だと感じることなのです。

美顔フィルターに疑問を抱いたのが京都の在住の女性、藤原さんです。彼女は、たくさん加工して理想化された画像を作成すると、フィルターをかけていない写真では達成できない、不

図5.6　ヤウンデで調査したPatrick Awondoの調査参加者、エトウ氏。撮影：Patrick Awondo

図5.7　マスクをしていても使える化粧フィルター。写真は匿名の調査参加者が撮影。

自然に高い水準を設定することになると指摘しています。皆がフィルターを使っていると、自分もそうしなければならないと感じ、競争意識が生まれます。新型コロナウイルス感染症パンデミックの間に、Lauraに送られた自撮り写真（図5.7）のように、写真加工が単に楽しいものと見なされる場合は、それほど悪いことではありません。ここでの化粧フィルターは、バス旅行の道中に友人と遊びで、アイシャドウを加えられるか、マスクをしていても互いを認識できるか実験していただけでした。

マップ・行動・移動

　移動に使われるアプリは、スマートフォンの主要な構成要素です。このセクションでは、まず地域の交通機関に関連する使用を考え、いかにUberが「絶え間なき機会主義」に貢献するか

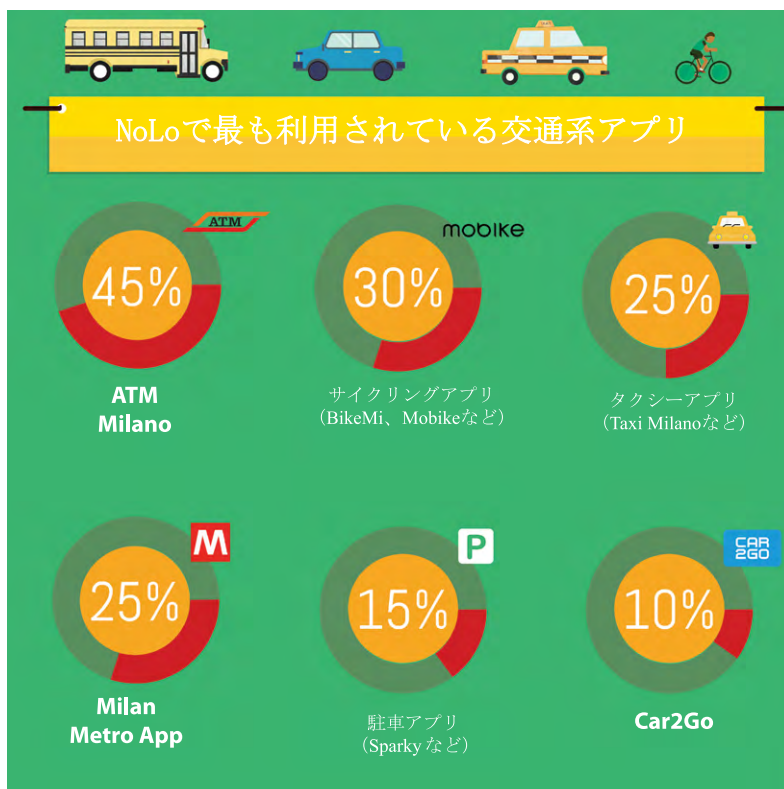



図5.8　NoLoで最も利用されている交通系アプリを示した図。Shireen Waltonの調査に基づく。

考察するところからはじめます。そこから、余暇や海外旅行についての考察に移行します。地域の交通手段に関して、図5.8では、NoLoの調査参加者が利用している交通関係のアプリを示しています。いくつかの調査地では、こうした移動アプリの使用が今後増えていくのではないかという感覚があります。

ベントの高齢者にとっては、2つのアプリ、GoogleマップとUberがWhatsAppと組み合わさって作用し、これが老後の社会性拡大を支えています。このようなアプリの組み合わせが、高齢者が友人と一緒に都市を自由に移動しながら楽しむ自立性を促します。ここで暮らす人々は、60歳を過ぎると車を使わず、無料で利用できる公共交通機関をよく使うようになります。バスや地下鉄を利用するようになったのは定年退職後という人が多く、公共交通機関に関する情報は、Googleマップだけでな

く、Moovitというアプリからも得ています。フェルナンダはこう話します。

> とても気に入っています。アプリを見ながらバス停に行くと、普通5分も待たずにバスが来ます。

Uberは、公共交通機関を補完する役割を果たします。Uberのアプリは通常夕方に起動されることが多く、高齢者が外出する自由と、友人と会うときにお酒を飲む自由を与える「絶え間なき機会主義」になっています。ダンス教師であるマウロは、安全上の理由から夜にダンスをしに来たくないという女性の生徒たちの言い訳を今は受け付けなくなりました。「Uberを呼べばいいじゃないか」と彼は言います。一方サンティアゴでは、エルネスティーナの夫がアルツハイマー型認知症と診断され、車の運転を禁止されています。目に障害があるため、エルネスティーナの運転免許証も失効しており、この夫妻はUberのタクシーサービスに頼るようになりました。Uberは、第3章で説明したコントロールハブとしてスマートフォンアプリが使用されている例でもありますが、ここでは高度な組織化と仕事の監視がネットワーク化された労働市場において使用されています。

サンティアゴの高齢者の中には、自分の位置が追跡されているのではないかという不安から、GPS使用を拒否する人もいます。移動手段を自分で記憶することを好みますが、バスが来る時間を知らせてくれるアプリがあれば、それほど待たずに済むのでありがたいと思う人も多くいました。ペルーの参加者のような若いユーザーは、WazeがGoogleマップよりも優れている点に関心を持っています。Wazeが地元の交通状況をよりよく把握していると思われるからです。サンティアゴは、他の多くの都市同様、渋滞が深刻な問題となっており、チリに住むペルー人起業家フェデリコのiPhoneをパッと見るだけでも旅行アプリがいかに重要なのか分かります。彼のスマートフォン画面には、Airbnbや航空会社LATAMなどの旅行アプリだけが表示され、別の場所では地元の交通機関関連のアプリが集中しています（図5.9）。しかし、フェデリコのスマートフォンに入っているアプリはこれにとどまりません（図5.10）。世界中の民間航空機の位置をリアルタイムで表示するFlightradar24もダウンロードされており、空港での待ち時間や、自分の飛行機がどこにいるのかアプリで確認したり、興味本位で他の便を見たりすることもあります。

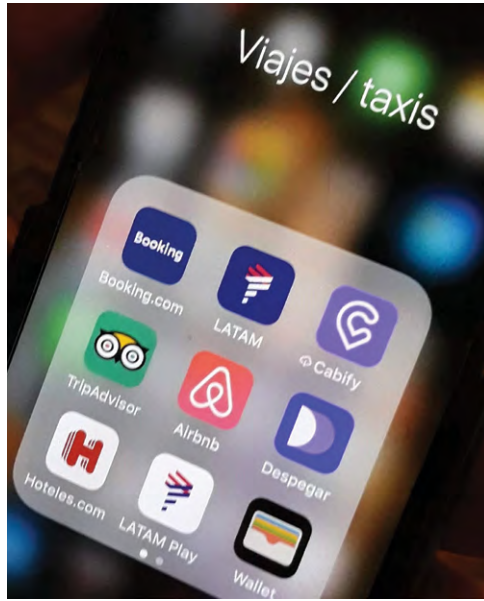



図5.9　フェデリコのスマートフォンの「移動・タクシー」フォルダ。撮影：Alfonso Otaegui

図5.10　フェデリコのスマートフォンの「地図」フォルダ。撮影：Alfonso Otaegui

上海では、百度と高徳の2つが最もよく使われている地図アプリです。高齢者は若者と比べると地図アプリをあまり利用していませんでした。これは、高齢者は新しい地域を訪れることが少なく、スマートフォンの地図がなくても方向に自信があるからです。「私の近所の地図は、頭で全て把握しています。私の頭は、どんな地図アプリよりも優れているのです」と智慧さんは言います。彼女は目的地までの道のりを検索するのに百度の地図アプリを使うことはありませんが、2週間に1度、息子の家族全員が彼女を訪ねてくるときには、このアプリが活躍します。百度地図でリアルタイムに交通量を確認することで、息子の家族がいつ到着するかわかり、それに合わせて夕食を作りはじめるのです。

> 一度、高架で交通事故があり、息子の車が1時間以上渋滞に巻き込まれたことがありました。最後には「遅れる」と電話がありましたが、私は「30分遅れるのはもうわかっている」と伝えました。というのも、百度地図で高架全体を追っていたら、表示がいつもの緑やオレンジから赤に変わっていたんです。

ここでは、リアルタイムの情報を活用する能力に、「絶え間なき機会主義」の一例を見ることができます。

これらはすべて、導入と適応のプロセスを伴います。高齢者にとってGoogleマップは抵抗があるかもしれません。アプリを従来の地図のように使おうとして、詳細を記憶したり、プリントしたりして使うかもしれません。このような地図アプリは、運転中のナビの役目をしたり、モスクワやリスボンなど新しい都市を訪れた際に、徒歩で行き先へ向かう時にも役立つと知ったり、渋々ながらも使いはじめる高齢者が多いです。さらには、様々な土地の文化的関心を反映したヒントに従うこともあるでしょう。例えば、アイルランドでは、Googleマップで他の調査地よりも頻繁に葬儀場への道順を検索するかもしれません。アイルランドでは、遺族へのサポートの気持ちを示すため、さほど親しくない人の葬式でも参列することがよくあります。Googleマップは、RIP.ieというサイトの後に出番が来ます。RIP.ieには、その日にアイルランドで行われるすべての葬儀のリストが掲載されており、その葬儀への行き方、通夜やミサなど関連行事の時間も記載されています。

アイルランドの高齢者にとって、人生において旅行はこれ以上ないほど重要です。休暇の過ごし方は最もよく話される話題のひとつであり、中流階級の人々はしばしば海外に不動産を持っています。また、リバプールでの競馬観戦や、イギリスに住む子どもに会いに行くなど、週末に定期的にイギリスへ行く人もいれば、アイルランド国内で小旅行に行く人もいました。こうした活動には通常、特定のアプリが関係しています。トリップアドバイザー、Booking.com、エクスペディアなど、一部は主に休暇のために使われます。ほとんどの調査参加者は、空港でのチェックインにスマートフォンを使用することに抵抗を感じず、海外旅行の前には、Duolingoを使ったり、地元のラジオ放送を聴いたりして、語学力を磨く人もいるかもしれません。

そして旅行で海外に着くと、Google翻訳や通貨換算アプリを利用するかもしれません。ソーシャルメディアやウェブカメラは、家族と連絡を取ったり、写真を共有したりするための重要なツールです。天気予報も参考にします。徒歩で散策する人には、健康のために休日を利用している証拠として歩数計が活躍するかもしれません。また、高齢者にとっては、GPS機能のおかげで道に迷うことがないので、慣れない土地でも安心して出かけられます。スマートフォンは想像の中の旅行にも使われます。アイルランドに住むリアムはその典型的な例です（図5.11）。リアムは、Oculusゴーグルと連動したバーチャルリアリティ（VR）アプリを使って、実際には行くことを考えていないアメリカ旅行に出かけることを楽しんでいます[19]。宇宙もリアムの好奇心の障壁にはなりません。リアムはVRで宇宙ステーションへの旅行も楽しんでいました。彼はまた、Google Earthを使って世界各地を見て、招待されたイタリアでの結婚式への旅行をVRで計画したり、かつて休暇で訪れた土地を再訪したりします[20]。

ニュースと情報

このセクションでは、ニュースや情報に関連して人々がどのようにスマートフォンを使用するかについて、まず個人の視点、そしてコミュニティ内での拡散を検討し、最後に国家が発信するニュースの事例を紹介します。今日、世界の多くの地域で「ググる」（英語ではto google）という動詞は、様々なトピ

図5.11　Oculusゴーグルを使ってアメリカを「旅行」するリアム。撮影：Daniel Miller

ックにおいてオンラインで情報を探すことと同義になっています。実際、検索エンジンとしての機能を超えて、その地域特有の多彩な意味合いを持っているかもしれません。サンティアゴの高齢者の多くは、アプリとしてのGoogle、ウェブサイトとしてのGoogle、検索エンジンとしてのGoogleを区別していません。同様に、一部の人々にとって「インターネット」とは単にGoogleを指す場合もあります。

Googleが検索エンジンから発展したならば、YouTubeは検索エンジンへと発展したといえます。YouTubeは、主要な情報源から得られるものとは別の情報を得るためのサイトとして捉えられることがあります。例えば、サンティアゴに住むペルー人の修道士は、YouTubeを使って、宗教以外の理由による中絶への反対意見を探していました。YouTubeは、故郷を感じられるものを得るのにも使われます。NoLoではこれは、エジプト人の

調査参加者にとっては音楽、そしてシチリア人の参加者にとってはシチリア料理のレシピでした。例えば、キリスト教の祭日である聖ルチアの日に、マリアはクッチアの作り方をスマートフォンで検索しました。クッチアは茹でた小麦の粒と砂糖を使ったシチリアの代表的なデザートで、伝統的に聖ルチアの日に食べられます。マリアは、このレシピと作ったクッチアの写真をFacebookやWhatsAppで家族や友人と共有し、ミラノにいる娘たちやNoLoのアパートの近所の人たちにもクッチアをお裾分けしました。

「絶え間なき機会主義」の影響のひとつに、依存症になる危険性があります。もっとも第2章で指摘したように、「依存症」が何を意味しているのかはしばしばはっきりしません。しかしアイルランドでは、若者がスマートフォンに依存しているという認識があり、若者は友人――あるいは自分を嫌っている他人――が自分について何を言っているか、一定時間チェックできないと明らかに「ソワソワ」します。一方、高齢者がソワソワしている場合、最も多い理由はニュースへの「依存」であり、特に政治関係や、中高年男性の場合はスポーツニュースに対してこの傾向が見られます。多くの人が1日に数時間スマートフォンでニュースをチェックすると話しており、その理由はしばしば、特定の政治状況がとても気になるということでした。今回の調査では、ドナルド・トランプに関するアメリカ政治の話題か、ブレグジット（EU離脱）に関するイギリス政治が中心で、アイルランドの政治に関してこれらと同程度の関心を持ったという人はいませんでした。

例えば、アンは毎日2～3時間を「トランプニュース」に費やしています。彼女は、『ワシントン・ポスト』『アルジャジーラ』『ガーディアン』といった新聞のニュースアプリとGoogleとを行き来し、さらにアイルランドの地方紙や、Fox Newsなどアメリカの放送局を含む様々なラジオやメディアを利用していました。これらに加えて、YouTubeで風刺番組を見たり、『ジ・オニオン』の風刺的なツイートを読んだり、Facebookで他人がシェアしたニュースをチェックしたりします。朝、アンは夫を起こさないようにヘッドフォンを装着してニュースを聞くのが日課です。現在、この調査地の高齢者の大半は、朝晩ベッドの中でスマートフォンを使ってニュースを確認するのが当たり前になっているかもしれません。

人々はどのニュースを信用するか多種多様な方法で判断していました。ソーシャルメディアでは、ニュースを共有した人の

評価が重要になります。また、オンラインニュースであっても、新聞やラジオ、テレビなど昔からある情報源と関連しているものが多いようです。また、ダブリンの人々が保健関連の情報をどのように判断しているか詳しく調べたところ、何らかの販売サイトにつながっている情報源は排除するなど、明確な基準が見受けられました。他の調査地では、自分の地域の政治に対する意見によっては、外国メディアのニュースを好む傾向も見られました。

ニュースの媒体としてのスマートフォンに関する、ジャーナリズムにおける主要な懸念事項は、フェイクニュースです。しかし、いくつかの調査地の調査参加者にとって、スマートフォンで見るニュースの主流は、風刺やジョークを共有することで政治や政治家を揶揄することでした。例えば、図5.12のようなミームがNoLoの人々の間でWhatsAppを介して共有されていました。これは、イタリアのジュゼッペ・コンテ首相が、当時の内務大臣で極右のマッテオ・サルヴィーニに耳打ちする様子が描かれています。

> このク〇ッタレな不況に関してこれ以上何を言っていいのかわからないから、国民の気を逸らすためにブロックできるボートはあるか。

これは、2018年6月に物議を醸した、リビアからボートでやって来た600人の移民がイタリアのランペドゥーサ島へ上陸するのをサルヴィーニがブロックした出来事を元にしています。サルヴィーニの行動は当時のニュースを席巻し、このミームは、サルヴィーニと彼の移民に対する敵対政策へのオフラインとオンライン両方の抗議活動が定期的に行われたNoLoで特に人気がありました。

ジョークを共有することは、ニュースがコミュニティ全体で消費されていることを示しています。例えば、ヤウンデではYouTubeの面白い動画をシェアすることが様々なスポーツ団体における交流の重要な要素となっています。ヤウンデでは「ひとりで笑ってはいけない」という表現がよく使われ、ジョークを共有することで、全体的にポジティブで幸せな雰囲気を醸し出す感覚が大切にされています。これは朝早くからはじまることもあります。グループのメンバーが目を覚ますとすぐに、数百の面白い動画や画像を見つけ、コメントしてから1日がはじまるような光景はまれではありません。ヤウンデの定年退職後

図5.12　NoLoのWhatsAppグループで共有された政治風刺のミーム

の人々にとってこれは人気の「仕事」になっているともいわれ、もしかすると自宅でテレビを見ることよりも好まれるかも知れません。ある女性は、自分が入っている色々なWhatsAppグループで親戚が共有した動画を1日に少なくとも3時間は見ているそうです。彼女はこのような動画は面白いと言います。さらに彼女は、自分から共有することはないが、人々が送ってくるものには感謝していると付け加えました。ユーモアは人々が政治的なニュースを拡散するための重要な要素であり、単なるニュースの受け手としてではなく、政治的議論に積極的に参加するための手段となっているのです。

ダル・アル＝ハワで共有されるWhatsAppメッセージでもユーモアは大切な要素であり、動画ではなく画像がシェアされるのが一般的です。情報もニュースもユーモアある画像の形で伝達されます。そのメッセージに対して、何人もが別の画像やジョークで返したり、「ハハハハ」と笑い声を書き込んだりして反応します。もしかするとユーモアよりも注目を集めているかもしれないジャンルは、なぞなぞの共有です。例えば、イスラム教に関するもの、場所に関するもの、「ひっかけ」問題の画像、さらには数学的な問題まで頻繁に共有されます（図5.13）。

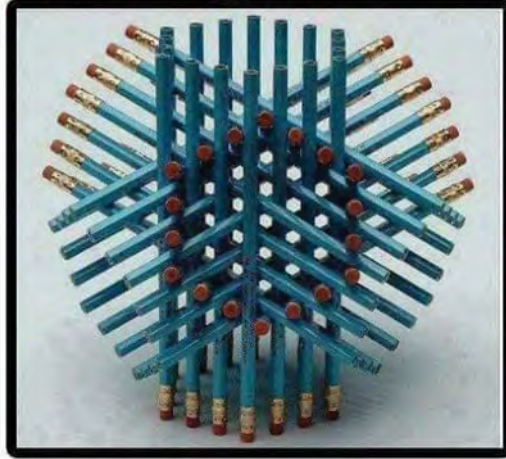



図5.13　Laila Abed RabhoとMaya de Vriesがダル・アル＝ハワの調査参加者と共有したなぞなぞのスクリーンショット。「この写真には何本の鉛筆が写っているでしょうか。答えが導き出せる賢い人は誰？」

この地域のWhatsAppグループでは、ジョークの共有よりもこのような謎解きが人気です。誰が最初になぞなぞを解けるか競うことで、より密度の高い対話が生まれるのです。これは、LailaとMayaが調査した老人クラブのオフラインでの活動とも一致しています。ここでは競争を伴うゲームが定期的な活動の一部となっていました。これらのゲームはしばしば大学を通じてインターンに来ている若い学生から提供されます。グループの全員が集中しているとわかっているため、こうした活動は全体的にポジティブな雰囲気に包まれていました。WhatsAppグループでのオンラインの謎解き共有も、明らかに対面で集まったときの延長線にあるようです。

ウガンダでは、大規模なWhatsAppグループが情報共有に利用されています。例えば、グルでは、ルソズィ議会議長の弟が議会のWhatsAppグループに参加しており、ここから通信会社Airtelのデータ通信を割引価格で利用することができます。これにより彼は、議会による健康関連の啓発イベントのスケジュールを確認し、地域住民に参加を促すことができます。さらに、情報共有のプラットフォームとして、このようなWhatsAppグル

ープは、「世界中から」人々が聞きたい「ニュースをもたらす」ことができるのです。例えば、独身で祖母になったフロッシーの場合、朝は説教師や牧師の話、夜はBBCニュースを聞きます。聖書カウンセラーのオキダは特にイギリスのニュースに興味を持っています。

> 私はBBCが大好きです。あなたの国のブレグジットのニュースをずっと聞いています（中略）私たちはあなた方に植民地化されたので、今でも関心があります。あなた方の国で混乱が起きたとき（中略）あなた方がうまくいってないとき、私たちは少しパニックになるのです！

Charlotteはルソズィに住む人々の家を訪れたとき、小さな携帯電話からラジオが流れており、音楽や国内外のニュース、そしてとても頻繁に福音派の説教が流れていると気づきました。新生したキリスト教徒であるエマニュエルは、このようにスマートフォンやソーシャルメディアを使って福音を説くことを歓迎しています。彼自身も、スマートフォンでラジオを通じた説教を聞き、特に「ボイス・オブ・アメリカ（VOA）」やイスラエルに関するニュースに関心を持っています。

> 今は終末のときだから、イスラエルについて知っておいた方がいいと思う。もしイスラエルで何かが起これば、聖書の予言から理解できると思います。

アティムの家庭は1台の携帯電話を共有しており、端末の本体は彼女のもので、SIMカードは娘が契約しています。アティム一家は携帯電話を、主に村に住む親戚が金銭的な援助が必要なときや問題が起こったときの連絡手段として使用しており、最近叔母が病院に行ったときも活躍しました。説教を聞くのも好きですが、家には電気が通っておらず、教会の事務所で充電しなければならないため、バッテリーを消費するのではないかと心配しています。特に「充電しすぎると充電器が故障してしまう」ので、「常に電力に気を配っている」ため、携帯電話の使用は最大でも20〜30分に制限しています。

ここまで個人やコミュニティがニュースや情報を求める例を挙げてきましたが、国家がスマートフォンをニュース発信の媒体として利用することもあります。この明確な事例が、日本政府が行っている携帯電話に緊急速報を発信するシステムです[21]。

政府は、2011年3月に発生した東日本大震災における、地震・津波・核燃料メルトダウンの三重災害、通称「3.11」を受けて、スマートフォンおよび携帯電話への緊急通知を開始しました。震災後の数年間、政府は東日本大震災での対応に対する批判に晒され、その多くはソーシャルメディアで発信されました[22]。

日本では大きな地震や台風、大雨などの自然災害が毎年のように発生します。政府があまり信頼されていない時代に、スマートフォンは多くの人々にとって自分で自分の身を守るための防衛線となっています[23]。例えば、高知県の農村に住むある男性は、毎朝スマートフォンで県の災害情報サイトをチェックしています。このサイトはアプリではありませんが、ブックマークしているのでホーム画面からワンクリックで開けるようになっています。このサイトでは海の水位や潮の流れを確認することができます。潮が引いていれば、彼は地震に備えなければならないことがわかります。この場合、非常食を買い、街には出ないようにします。

> 政府の警報を待つより、自分で調べた方がずっと早いと思います。潮の流れと地震が関係しているというのは仮説に過ぎませんが、知っていた方がいいですよね。［緊急速報は］良いと思うんですけど、いつも5〜10分前に来るので、急すぎる（中略）私は、もし何かあったときに高知県に助けの手が届くのは最後の方だと思うんです。高知より大事な県は他にもあります。だからこそ、より早く知って、より速く避難できるようにしたいのです。

公式の緊急速報は、小さな地震でも発出され、その頻度の高さゆえに無視される問題があります。2018年夏の豪雨・洪水災害の際には、レストランにいると全員の緊急速報が一斉に鳴り響き、食事をしている人たちが好奇心からざわつく事がよくありました。調査参加者の中には、通知の頻度が高いのは、政府が起こりうる災害を通知しなかったといわれたくないからではないかと考える人もいました。結果、一種の「狼少年」現象のようになり、誤報の数が多いと効率が悪くなる可能性があります（図5.14）。

一方で、新型コロナウイルス感染症のパンデミックに際して、感染の可能性をスマートフォンのテキストメッセージを通じて直接通知する機能が、接触追跡の高まりとともに世界的な

図5.14　京都の参加者がInstagramに投稿した緊急通知のスクリーンショット。コメントには、このような通知を頻繁に受け取っていると書かれている。

課題となりました。この展開については、最終章で詳しく議論します。

オーディオ・エンターテインメント

『エコノミスト』[24]の最近の記事は、振り返ってみると世界中の人々をオンラインに向かわせたのは余暇活動ではないかと指摘しています[25]。スマートフォンが登場する前の娯楽は、従来型のメディアを介して、テレビを見たりラジオを聴いたりするような、別個の活動が一般的でした。しかし、スマートフォンに代表される「絶え間なき機会主義」は、エンターテインメントをいつでも何度でもアクセスできる、常に存在しうるものへと変化させました。バスを待っている5分間に、ブログをチ

ェックしたり、友人が投稿した面白いミームをスクロールしたり、新しい音楽を聴いたり、友人の近況を確認したり、政府の動向について読んだりできます。お気に入りのラジオ番組を聴き逃しても、いつでもストリーミング再生できます。

　これは人々の生活に大きな変化をもたらします。というのも、日常生活の中でいつ退屈になったり、活気をなくしたり、あるいは落ち込んだりするかわからないからです。「絶え間なき機会主義」の時代より前は、テレビやラジオを所構わず見ることはできませんでした。スマートフォンは、気になるサッカー中継を聴く人の横で、別の人が賛美歌を聴くことを可能にし、人々がアクセスできる範囲を大きく広げます。ある人はスポーツニュースを、別の人は芸能ニュースを、さらに別の人は政治ニュースを見るかもしれません。政治的なミームに惹かれる人もいれば、子猫のミームが気になる人もいて、いたずらをする孫の姿に釘付けの人もいます。

　エンターテインメントは範囲が広すぎるので、ここからは音楽などのオーディオに限定して議論します。ルソズィでは、35人の調査参加者のうち24人がスマートフォンの音楽プレーヤーを使い、4人がShazamのような音楽検索アプリを使用していました。しかし、一般的にこの地域では、音楽、テレビ、映画のダウンロードを販売している3人の業者から楽曲を入手することが多く、 客はメモリーカードや「フラッシュ」を持参または購入して、業者が定期的に更新するダウンロードデータの中から好みのジャンルを選びます。業者は最新のラインナップを提供しようと心がけ、自身のスピーカーから音楽を流して客の興味を引きます。業者のひとりによると、「客は来る。特に今どきの男が来る（中略）国外から情報を得て、自分の求めるものが何かわかっている」のだそうです。また、若い男性は年上の親戚のために音楽を選んで、フラッシュディスクに入れていることもあります[26]。「年配の客はまれで、たまに昔の曲を探しに来る」そうで、ゴスペルやリンガラ、アチョリ族の伝統音楽などを目当てにやって来て、「それが彼らを幸せにする」と付け加えました。キンシャサ（コンゴ民主共和国）における高齢者と大衆メディアに関するPype[27]の分析のように、娯楽が若者中心になりがちな都市環境において、高齢者は音楽の知識を通じて現代社会とのつながりを取り戻すことができるのです。

　音楽を買いに行くのは月末の給料日後が一般的です。500円程度の4GBメモリーカードを使って、約500曲をデバイスに取り込み、Bluetoothで他の人に送信します。1曲あたり5円、つまり

5曲入りのセットを25円ほどで購入できます。業者はビデオも扱っていて、8円で売るか、常連客にはおまけとしてサービスすることもあります。「ビデオはすごく人気で、特に家族と住む高齢者が好きです」と、ある業者は説明します。音楽を売る業者は通常、コメディ映画、シリーズもの、アクション映画、ハリウッド映画、ナイジェリアやガーナの映画などを取り揃えています。

2013年に立ち上げられた、上海を拠点とする「シマラヤ（喜馬拉雅）」は、中国で最も人気のあるポッドキャストとオーディオブックのプラットフォームのひとつで、約5億のアカウントが登録されています[28]。ポッドキャストや、ダウンロードとストリーミングが可能なデジタルオーディオ番組は中国の高齢者の間で急速に人気を集めています[29]。オンデマンド・コンテンツ時代に、おそらくあらゆる嗜好やニーズに合わせたポッドキャストが存在し、iMedia Research社のデータによると、中国におけるポッドキャストのリスナー数は、2018年に4億2500万人にまで増加しました。平均的なユーザーは、「シマラヤ」アプリに1日150分を費やしています[30]。

活字を読むことが困難になってきた高齢者にとって、オーディオブックは非常に便利です。また、彼らはラジオを聴いて育った世代であり、オーディオブックに違和感がありません。「シマラヤ」の大ファンである童夫人は、「スマートフォンで聴くラジオのようで、ラジオよりも放送内容はとても充実しています」と話します。童夫人は、家事をしながら子供向けの教育番組（平日は孫の面倒を見ている）を流すことも多々あります。彼女は、最後にテレビ番組をリアルタイムで見たのがいつだったか思い出せません。というのも、今ではiPadを使って動画配信プラットフォームiQiyiでしか番組を見ないからです。さらに、最後に地上波のラジオ番組を聴いたのがいつかも覚えていません。ラジオはまずテレビに取って代わられ、そして2年前に友人に勧められて聴きはじめた「シマラヤ」に取って代わられたのです。

YouTubeもいくつかの調査地で音楽を探すのによく使われていました。サンティアゴの元看護師、マルガリータは、YouTubeで音楽を聴くようになってからラジオを売ってBluetoothスピーカーを購入しました。YouTubeを利用することで、高齢者は今ではなかなか入手できない昔の曲を再び聞くことができます。サンティアゴの高齢者は、WhatsAppグループで古き良き時代の曲のリンクを共有することがありま

す。同様に、NoLoでは、エジプト人女性の参加者がYouTubeをエジプト語やアラビア語の音楽にアクセスする手段として利用していました。ラマダンの終了を祝うイードなど、近所の祭りやパーティー、集会では、スマートフォン本体やスマートフォンをつないだスピーカーで音楽を流すこともあります。

最後に、スマートフォンは音楽を聴くだけでなく、曲を作ったり演奏したりするときにも活躍します。ブレンダンは、ダブリンでウクレレグループを設立し、広めています。彼がスマートフォンにインストールしている音楽関連のアプリは、ウクレレのチューナーだけです。しかし、今やこのウクレレグループは70人以上のメンバーがいて非常に活発であり、グループ関係のやり取りがブレンダンのWhatsApp使用の中心となっています。結果、WhatsAppグループには毎日投稿するようになりました。彼は、まずYouTubeから曲をダウンロードしてMP3に変換し、ウクレレグループの活動時はBluetoothスピーカーに送って再生します。

また、Facebookを使ってブレンダンは国内外のウクレレグループと交流しています。他にも例えば、イベントや老人ホームでウクレレを演奏する機会は多く、詳細の調整にはテキストメッセージや電話を使います。さらに、地図アプリを使って会場を確認したり、カレンダー機能を使ってイベントを管理したりします。音楽アプリには何千曲もの楽曲が保存されています。スマートフォンを活用するようになったのはまだ最近のことですが、すべてはウクレレがきっかけでした。このように、ブレンダンはウクレレ用アプリをひとつしか持っていないかもしれませんが、時とともにスマートフォン全体を「ウクレレアプリ」へと変容させていることは明らかです。この例は、第4章で議論した、単一の専門アプリではなく、タスク解決が中心となっているという私たちの指摘を裏づけています。

結論

本章では、スマートフォン使用の発展の多くが、2つの特性の組み合わせによってもたらされていることに注目しました。ひとつは、アプリ同士を並べて組み合わせて使うことを可能にする内部のデザインであり、もうひとつは、移動性と固定性です。スマートフォンはどこへでも移動が可能ですが、同時に個人のそばから離れることはありません。この2つの側面を合わ

せると、私たちが「絶え間なき機会主義」と呼ぶ、本章の大半を割いて議論した特性が見えてきます。

写真撮影の根本的な性質に及ぼす影響が非常に大きいことも見えてきます。単にカメラや画像の使い方に手を加えただけのことではなく、むしろ、現代における写真撮影は様々な形でかつての写真と正反対になっているのです。従来のカメラは怪物のように巨大で、装置として設置することからはじまり、写真自体の処理にも時間がかかりました。写真撮影は時間を要し、段取りも必要で、コストのかかる作業でした。持ち運び可能なカメラの登場によって、写真撮影は容易になりました。デジタル化は写真の撮り方だけでなく、写真を使ってできることにも大きな影響を与えました。フォトアルバム、マントルピースや靴箱の上に飾られた家族写真のコラージュ、ポートレート写真[31]といった従来の写真の使い方に、今や多くの新たな可能性が加わっています。今日、撮影された画像の大半は、会話やコミュニケーションの一部として定着しているソーシャルメディアですぐに共有されます。昔のやり方が良かったというノスタルジックな考えを取り除けば、不便だったのはカメラの大きさや重さだけではないということを認めざるを得ません。アナログでの写真撮影は全体として大きな制約があったのです。

それに対してスマートフォンのカメラは「絶え間なき機会主義」にぴったりです。今では小学生でも、歩いているときに全く予期していない「インスタ映え」する写真が撮れるかもしれないと常に意識しています。蝶がいつ羽ばたくのか、孫がいつ可愛いポーズをとるのか、私たちの周りには予測できない出来事がたくさんあります。「絶え間なき機会主義」の時代では、スマートフォンを取り出してタップする数秒間、撮りたい被写体がそこにまだあれば、すぐに写真に収めて保存できるのです。この機会主義ではコストがかからないことも重要であり、画像は簡単に撮影、保存、選択、削除、交換できます。対照的に、額に飾る目的で行う写真撮影は、どこか神聖な要素があり、被写体が日常から切り離された感覚があります。現代のスマートフォンを用いる写真撮影は、ダル・アル＝ハワの人々が旅行に参加できない人たちと画像を共有する例のように、コミュニティ全体を一体化させる、社会性のある行動を促進することもできます[32]。

本章で取り上げた様々な調査地でのスマートフォン使用は、いずれも「絶え間なき機会主義」の事例となっています。ドライバーが道に迷っている瞬間も、スマートフォンのGPSは活躍しています。翻訳アプリは、旅行中にわからない言語でまくしたてられ

たときにスマートフォンですぐ開くことができます。定年退職後に公共交通機関を利用しはじめることが多いベントの高齢者は、夜の予定を厳密に立てる必要がなくなり、帰ろうと思ったときにアプリを開いて帰宅する手段を召喚することができます。サンティアゴに住むペルー人移民は、料理を作っている最中にYouTubeでペルー料理のレシピを確認することができます。すべてがその場で、一瞬で解決できるのです。音楽などで「即興する」という表現がありますが、スマートフォンのおかげで、日常生活は文字通り即興になったといえるでしょう。

しかし、スマートフォンの機能の拡大には、負の側面も隠されています[33]。この「機会主義」という単語自体にもネガティブな意味合いがあるのです。「絶え間なき機会主義」の別の側面は、絶え間なく弱い立場に置かれるということです。私たちはどこにいようと、他人の目から逃れられないかもしれません。WhatsAppで、メッセージを受け取ったことがWhatsAppから送信者（上司かも）に通知されているのに、返信をしない理由は思いつかないかもしれません。また、親戚の中には即座に返事をすることを求める人もいます。先にも述べたように、特に学生は自分が周りからどう思われているのか気になって仕方がない不安を抱えることもあります。夜中の3時に枕元からスマートフォンを取り出し、自分に対する悪口などの書き込みを見逃していないかいつでも確認できるようになったため、なかなか眠れないかもしれません。つまり「絶え間なき機会主義」は、絶え間なきストレスとして経験されている場合もあるのです。仕事と私生活の線引きも曖昧になり、常に仕事に追いかけられるかもしれません。スマートフォンは必要とされたらすぐに応えるという「ギグ」エコノミーを可能にし、仕事のやり方を劇的に変えたのです。

そのため、「絶え間なき機会主義」の時代は、スマートフォンからの離脱や「デジタル・デトックス」[34]を求める声の高まりも目撃しています。スマートフォンがいつでも使えると、いつでも使いたくなってしまうものです。私たちはいつでも他人に電話をかけたり、様々な情報を調べたりすることができます。「絶え間なき機会主義」は、第2章で取り上げた依存症をめぐる議論にも垣間見えます。一方で、こうした「絶え間なき機会主義」の結果はすべて大げさに語られている場合もあります。「絶え間なき機会主義」はスマートフォンだけの特性ではなく、人間の性質にも当てはまります。人間は常に「ことばを飲み込む」必要があり、自分が言おうとすることが不適切だ、あるいは相手が話す番だとわかっていても、言い返したい、最後にひとこと言いたいという誘惑に耐えなければなりません。私たちは昔から常に多様な形の

絶え間なき誘惑と共存し、これに対応してきました。本章では、スマートフォンがもたらすあらゆる可能性に身を任せるのではなく、人々がどのようにスマートフォンを自分の目的に合わせ、利用してきたかを示しています。

「絶え間なき機会主義」は、必ずしも私たちの生活が短絡的で、短期的になったことを意味しているわけではありません。スマートフォンは、長期的な計画を立てるためにも、瞬間的な満足を得るためにも使われています。例えばアイルランドでは、トリップアドバイザーやGoogle Earth、Booking.comを使って何か月も前から旅行の計画を立てたり、Duolingoを使って行きたい国の言語を学んだりする人たちがいます。「絶え間なき機会主義」はどこでも見つけられますが[35]、本章は人々がその可能性を自分なりに見出し、利用する様々な方法を扱ってきました。どの調査地でも音楽をスマートフォンで楽しむ光景が見られましたが、カンパラやヤウンデの人々が業者を通じて音楽を流通させる方法は、ダブリンやアル＝クドゥスの人々が音楽にアクセスする方法とは全く異なります。日本政府がスマートフォンを使って自然災害や緊急事態を知らせるシステムも、その国特有です。様々な機会は常に存在しますが、その機会を活用する方法は地域によって異なります。これが、次章のタイトルである「クラフトする」ということにつながっています。

脚注

1 Katz & Aakhus（2002）
2 Ling（2004）；Ling & Yttri（2003）
3 Sarvas & Frohlich（2011）
4 19世紀のカメラは初期の記録保存にも使われていました。詳しくはPinney（2012）を参照。しかし、それはスマートフォンとは全く異なる不便な装置であり、ここで見るような現代の機能的な写真撮影には使用できませんでした。Gómez Cruz & Meyer（2012）を参照。
5 Morosanu Firth *et al.*（2020）
6 デジタル写真の用途と影響をめぐる一連の文献は、Gómez Cruz & Lehmuskallio（2016）に掲載されています。記憶・保存との関係については、Dijck（2007）を参照。
7 19世紀、これらの画像は、絵画や美術などより以前の視覚的表現に比べて、より「科学的」で「真実」であると考えられていました。Walton（2016）を参照。

8 Miller（2015）
9 Drazin & Frohlich（2007）
10 さらに詳しくはMirzoeff（2015）
11 フレームに囲う影響の詳しい議論に関しては、Goffman（1972）を参照。
12 「日常の美学（everyday aesthetics）」に関するSusan Murrayの論文では、日常生活の中で撮るデジタル写真がこの美学の中心的な役割を果たしていると強調しています。Murray（2008）を参照。
13 この例えを詳しく説明すると、美術史家として有名なエルンスト・ゴンブリッチは、代表作『The Sense of Order』（邦題『装飾芸術論』）で、美術ではなく、写真が飾られている額に注目しています。彼は、人々を立ち止まらせ熟考させるものは、額の中にあるものの質ではなく、フレームに囲われているという事実であると指摘しています。同様にここでの議論は、写真とは自然や他の被写体をフレームに切り取る行為であり、フレームの中にあるものよりも、このフレーミングが認知の変化をもたらすということを意味しています。Gombrich（1984）を参照。
14 Hendry（1995）
15 Favero（2018）を参照
16 Bell & Lyall（2005：136）
17 若者もソーシャルメディアに投稿することで、家族に常に監視されているという意識を持つこともあります。詳しくはde Vries（査読中）を参照。
18 トリニダードのケースはMiller（1995）を参照。
19 VRヘッドセットを使ったこのような仮想旅行は、想像力に富んだ「室内旅行」の長い歴史におけるデジタル技術化の瞬間を示しています。この概念は、フランスの貴族グザヴィエ・ド・メーストル（1763-1852）が、自分の部屋に6週間閉じ込められた若い役人を風刺した自伝的な小説『わが部屋をめぐる旅』（1794）の中で述べたのが最初です。この作品は、決闘の結果、トリノで軟禁された彼自身の経験に基づいています。Maistre & Sartarelli（1994）を参照。
20 リアムに関する動画はこちらから：http://bit.ly/VR_Liam
21 災害警報に関する他の例はMadianou（2015）を参照。
22 特に興味深いのは、電話が初めて発明されたとき、発明者たちは、電話は社交的な会話ではなく、主に情報の伝達に使われると考えていたということです。Fischer（1992）を参照。

23 Slater *et al.*（2012）を参照。以下抜粋（英語による原文を日本語に翻訳）：
「2011年3月11日午後2時26分、マグニチュード9.0の地震が日本を襲った。数分後、巨大な津波が何度も太平洋側の沿岸部全体に押し寄せた。まるで自然災害だけでは不十分だとでもいうように、午後3時35分、高さ15メートルの津波が福島第一原子力発電所を襲い、大規模な放射能汚染に対する噂と恐怖が広がった（Ito, 2012, pp. 34-35）。現在我々が知っていること、特に地震と津波の発生後数時間から数日の間に知り得たことは、ほぼすべてソーシャルメディアによって形成されていた。実際、情報と画像の生成は非常に速いペースで行われたため、ソーシャルメディアは、これまでに起きたどの出来事よりも、震災の経験を表現するだけでなく、これを直接媒介した。ベトナム戦争がテレビを通じて体験された最初の戦争だったとすれば（Anderegg, 1991）、3.11はソーシャルメディアを通じて体験された最初の「自然」災害だった[1]。これは数多の要因がもたらした結果であり、要因のいくつかは日本でのテクノロジー使用の発展の仕方、特にポータブルメディアの移動性に関係しており、他には危機のときに人々のネットワークが反応するその特定の方法にも起因している。しかし、ソーシャルメディアは単なる情報源以上の存在であり、社会的・政治的行動のツールでもあった。」
24 The Economist（2019）を参照
25 モバイル・ミュージックを詳しく扱った論文に関しては、Gopinath & Stanyek（2014）を参照。
26 Pype（2015）
27 Pype（2017）
28 Abacus News（2019）。ひとりのユーザーが複数のアカウントを持っている可能性があります。
29 Abacus News（2019）
30 Shuken（2019）
31 アナログ写真を使って人々が行うことに関するとても興味深いエスノグラフィーはDrazin & Frohlich（2007）を参照してください。
32 Jurgenson（2019）を参照
33 Jovicic（査読中）
34 Sutton（2017）
35 Costa（2018）

6
クラフトする

調査地：ベント—サンパウロ、ブラジル；**ダル・アル＝ハワ**—アル＝クドゥス（東エルサレム）；**ダブリン**—アイルランド；**ルソズィ**—カンパラ、ウガンダ；**京都/高知**—日本；**NoLo**—ミラノ、イタリア；**サンティアゴ**—チリ；**上海**—中国；**ヤウンデ**—カメルーン

クラフトする：スマートフォンと人生の職人技的変容

本書を含むこのシリーズでは、「クラフト」という表現がよく使われています。このことばは、人々がどのようにスマートフォンを使い、またそれに適応しているかということだけでなく、「人生をクラフトする」というより広範な問題にも通じています。人生を「クラフト」、つまり工芸品のように見なす考え方は、それ自体、定年退職後の生活について研究を行った各調査地に広がっています。定年後は、仕事や家庭での責務によって固められていたスケジュールが緩くなり、そうして得た自由な時間で、人々は自ら積極的に生活のリズムや内容を形作ることができるようになります。スマートフォンと老いの体験については第7章で詳しく扱いますが、その前に「クラフトする」ということについてより深く探求する必要があります。本章では、人々がいかにスマートフォンをプライベートや社会、そしてコミュニティの中での生活に連携させているかを中心に検証していきましょう。

クラフトもまた、第1章で述べた「下からのスマート」の一例です。私たちがフィールドワーク中に出会った個性的なスマートフォンたちを生み出す過程において、スマートフォンを購入することはその最初のステップに過ぎません。この過程には職人技の手細工が施されているといっても過言ではないかもし

れません。クラフトというのは、スマートフォンや普段の生活に対して人々が完全に自由に好きなことをできるということではありません。職人もまた、素材の物質的特性にあわせて制約を受けます。材料の展性や性質に応じて、ある部分は注意深く削り取り、別の部分は追加したり、あるいは成形したりしなければなりません。しかし、手工芸品と異なり、スマートフォンのクラフトは文脈や使い方と切っても切り離せません。問題は何か独立したものを作り出すことにはありません。目的はむしろ日常生活との調和を生み出すことにあります。

本章ではしたがって、以下の順に論じていきます。まず個人とスマートフォンとの関係について考えます。スマートフォンはどのように特定の個人にフィットするようクラフトされるのでしょうか。次にスマートフォンが個人ではなく、関係性の中で使用者にあわせて変化していく様子を考察します。スマートフォンはどのようにして人間関係の中に生み出された空間にフィットするよう成形されていくのでしょうか。最後に、スマートフォンによって一般的な文化的価値が反映、促進されるより広範な分野について考察します。本章では事例を順に線形に提示しますが、本章の終わりで明らかとなるのは円形のつながりです。個人というのは結局、自身が生まれ育ち、教育を受け、宗教やその他の倫理観に支配された社会の常識や価値観、期待によって作り上げられています。つまり、クラフトは単に個人の性格というだけでなく、その人が受けたより多様な影響を内包していることが明らかとなります。スマートフォンをクラフトしながら、人々は彼らが暮らすより広い世界との関係性をも作り上げています。人もまた、スマートフォンによってクラフトされているのです。スマートフォンは、人類学者が言うところのハビトゥス（Habitus）[1]、つまり日々の生活の習慣的な部分となっているに違いありません。

個人をクラフトする

ダブリンの調査地で出会ったエレノアのiPhoneはとても不思議です。彼女はスマートフォンを実質的な生活マニュアルのようにしています。ホーム画面にはアプリのアイコンがひとつも表示されていません。すべてのアプリは、金融関係、スポーツ、ニュース、便利機能、あるいは仕事関係などにグループ化され、階層化されています。この縦の分類は、各アプリを最大

限活用するための横の連携によって完成します。例えば、エレノアのカレンダーには光熱費の支払いといったタスクが記録されています。エレノアによると、こういったタスクはメモ帳とリンクしています。メモ帳にはパスワードや関連するウェブサイトのURLなど、光熱費の支払いに必要な情報が何ページにもわたって詳細に記されています。仕事関係のアプリは、例えば効率的な仕事方法に関するプレゼンテーションのスライドとリンクしています。さらに、エレノアは関連する情報がどこにあるのかわかりやすくするために絵文字も活用しています。例えばピンマークは医療関係、車は交通機関、電撃のような絵文字はその日に振り込まなければいけない支払いを意味します。結果として、エレノアはいつでもどんなタスクでも、指を数回タップするだけで最も効率的な手順の説明にたどり着くことができます。

一例として、彼女が契約している保険会社Layaが提供するアプリの使い方が挙げられます。医師から受け取った領収書はすぐに写真を撮って、アプリを通じて保険会社に送ります。そして10日以内には医療費の払い戻しが保障されています。写真はすべて日付が付与されているので、整理やシェアがとても簡単に行えます。エレノアはカメラを、証憑を集めて保存するためのデバイスと見なしているため、カメラ機能が記録を整理する上で中心的役割を担っています。記録された情報は車の修理関係かもしれないし、水中エアロビクス教室のタイムテーブルかもしれません。スマートフォンのアラームは朝起きるときだけでなく、注射をする時間や、家を出る時間などもセットされています。エレノアのスマートフォンには、財産管理に関するセクションがあります。彼女はお金持ちではありませんが、資金をこまめに動かして寝かさないようにすることが好きです。

エレノアは、掃除、整理、家事という視点でスマートフォンの話をします。大量の写真やPowerPointのスライドは簡単に無秩序な状態になってしまいます。なので定期的に整理や削除、順序付けを行って使いやすく保つ必要があります。扱いやすさというのが、彼女がスマートフォンに求めるものです。カレンダーも定期的に更新します。データはすべてクラウドにバックアップをとっています。彼女は人生のすべてがスマートフォンの中にあると感じていますが、スペインでスマートフォンが盗まれたときも、バックアップのおかげですぐに元の生活に戻ることができました。きちんとバックアップをとっていれば、新しいスマートフォンにするときもすばやくデータ移行できると

いうことにエレノアは気づきました。ただあまり慣れないのは、アシスタント機能「Siri」[2]です。女性と男性、両方の音声を試しましたが、どちらもあまり好きではありませんでした。確かに、エレノアはSiriのインターフェースだけでなく、人工知能が先回りして提案する機能のトレンド全体が嫌いです。Netflixが過去の視聴履歴に基づいておすすめを表示するのも嫌いです。エレノアに言わせれば、「役に立とうとしているのだろうけれど、ぎこちない」のです。

エレノアがスマートフォンに施す変容にはパターンがあるようです。人生において、現時点で、彼女は自身の仕事や健康を自分でコントロールすることがあまりできません。スマートフォンの中でこの厳格な秩序を保つことは、自分の人生におけるコントロールの欠如を部分的に補います。iPhoneはエレノアがコントロールできる数少ないもののひとつなのです。そう考えると、スマートフォン自ら彼女に対して提案をするような、彼女の主導権を脅かすようないかなる競争も嫌悪するのは不思議ではありません。

エレノアのケースからこの章をはじめたのは、この印象的な生活マニュアルを紹介するためではありません。彼女が、自身が思う整理整頓に優れた自分を表現するために、完璧なプロフェッショナルとして非常に明確にスマートフォンをクラフトしているからです。エレノアはこの特性をフル活用できる仕事で自分の立場を確立することに一生をかけましたが、残念ながらこれは報われませんでした。会社からはこうした資質をほとんど評価されず、仕事を通して彼女がなれると思った人材になる機会はありませんでした。結局、自分がなりたい、そして本当の姿であると信じる自分を、スマートフォンを通して、少なくとも自分自身に示すようになりました。エレノアとそのスマートフォンは非常に特殊で、唯一無二とさえ思えます。確かに彼女のような人は他にはあまりいません。しかし同時に、規律と聞いて連想するような、「プロフェッショナル」や「きちんと整理された」生活を反映しています。これは個人的な規律だけでなく、文化的な規律をも示しており、スマートフォンを詳細に調べていくと、エレノア自身と直接知り合うのと同じくらい明確にこれを把握することができます。クラフトされたのは、この文化的規律と個人の規律の間の調和です。

同じくアイルランドのエイモンにも同じことが言えます。エイモンの家族は150年間漁師をしています。無骨で無駄がなく、自立した自己を表現しながら、彼はある種の男らしさを象

徴しているように思われます。例えば、スポーツであろうと実際の仕事であろうと、常に活動的である自分には、退屈しのぎの他人やテレビは必要ないと頑なに主張します。エイモンのスマートフォンは、厳しい基準によってその必要性が正当化されなければなりません。例えば、娘がオーストラリアにいた2年間はSkypeの使用を自分に許可しましたが、その前も後も一度も使わないと頑固に決めています。スマートフォンの進化のメリットのひとつは、彼が嫌いな音声通話をする必要がなくなったことです。例えば電車の到着時間などのやり取りを簡潔なテキストメッセージで済ませることができます。エイモンの場合、その美学は男らしさに関する確立されたステレオタイプから派生した特定の形態の社会的ミニマリズムによって形成されています。そしてこのスタイルは彼自身と彼のスマートフォンの両方に適用されています。このような生活へのアプローチは、アイルランドでは今日おそらくより近代的なジェンダーの理想型に取って代わられ、年配の男性たちの間に残るのみです。

個人の秩序感覚が文化的規範とあまり明確に結びついていない例もあります。そういった人はやや風変わりであると見なされる傾向にあります。スポーツ理学療法士のガートルードは、スマートフォンを2台持っています。これは、彼女がいつ何時スマートフォンで撮影したい被写体に出会うかわからず、すぐにInstagram、あるいはFacebookやTwitterに投稿するかもしれないという考えに取り憑かれているためです。被写体は風景のときもあれば、特別なシチュエーションでの自撮り、あるいは単なる色彩パターンの場合もあります。この感覚はいまどき珍しくはありませんが、彼女のケースは極端です。ガートルードは撮りたいものに出会った瞬間にスマートフォンが電池切れで撮影できないことを恐れています。その結果、2台のiPhoneだけでなく、ワイヤレスネットワークがなかったときのためのドングル、そしてスペアの充電器も持ち歩いています。

ガートルードは2台スマートフォンを持っています。しかし、アイルランドのメルヴィンがジャケットのポケットをひっくり返したとき、Huaweiのスマートフォンに加えて、なんと4台ものNokia製の携帯電話が出てきました（図6.1）。彼の場合、懸念点は写真ではなく音楽です。メルヴィンはいつもパブなどでアイルランド伝統音楽の「セッション」やライブパフォーマンスを録音していて、ひとつの携帯電話のデータが一杯になると、次の携帯電話を使います。

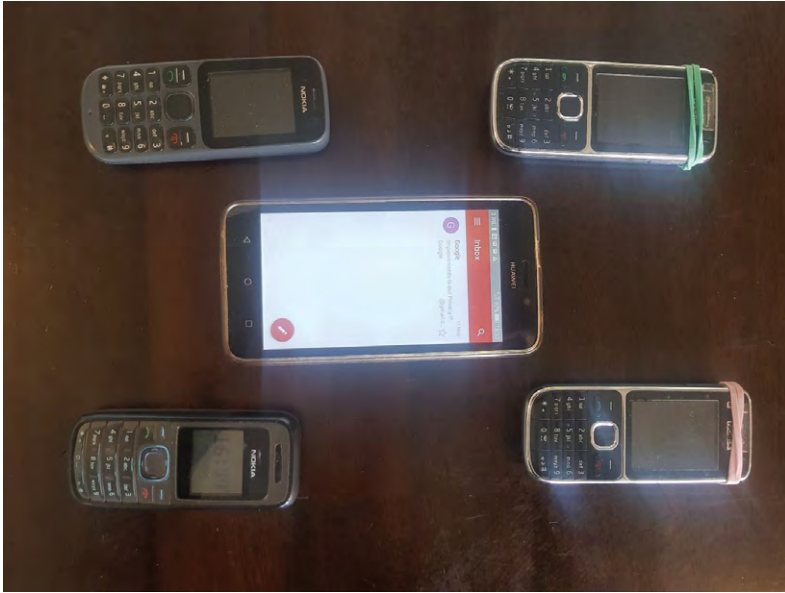



図6.1　メルヴィンのポケットから出てきた5台の携帯電話　撮影：Daniel Miller

　メルヴィンはイギリスやコルシカ島などにもよく行きます。各地の人々に連絡する際には、それぞれ別の携帯電話で現地の通信プランを使います。携帯をなくしたり盗まれたりしたときのためにデータはコピーをとり、時には予備のバッテリーを持ち歩きます。メルヴィンは周りからエキセントリックな人だと見られることになれています。メルヴィンは明らかに、彼を知る人の期待に応えることを楽しんでおり、大げさでしばしば寛大な振る舞いをすることが好きです。ダブリンにある2つの調査地で、携帯電話を5台もポケットに入れていて一番不思議でない人物がいるとすればそれは彼でしょう。
　ここまでの例では個人のキャラクターがスマートフォンに先行しています。スマートフォンが持ち主の個性を強調することも、逆に抑圧することもありません。メルヴィンは一般的に奇抜な人だと思われており、エレノアも超几帳面だと思われることを特に不快に感じていません。しかしこれは、彼らのスマートフォンの使い方が特異でないということでは全くありません。スマートフォンほどに効果的に彼らの個性に寄り添えるものは他に思いつきません。彼らの例は、スマートフォンがどれほど所有者と密接に結びついているかを示し、そしてユーザー

とデバイスを全体的に継ぎ目なくつないでいくために、各スマートフォンが再構成され得るということを表しています。

高齢者向けのスマートフォン講座で教えていたAlfonsoは、スマートフォンの使い方からその人のスマートフォンに対する態度がよく見える立場にいました。例えばチリ人のフランシスコはとても真面目な性格です。少々派手な生徒に対して渋い顔をすることもありますが、辛口なユーモアのセンスとともに、ノスタルジックな様子を見せることもあります。彼は機械や装置の類いも好きで、自分で分解して修理し、また組み立てられるようなものを好みます。これには、まだ彼自身がまともに機能していることを示すことができるというボーナスもあります。生徒としてのフランシスコはクラスの内容にも注意を払っていて、事前に必要なアプリをインストールしていることが多いです。しかし彼はデジタル技術に対して懐疑的かつ実用主義的な傾向があり、デジタルが優れていると完全に納得しなければアナログな方法を選ぶ傾向にあります。例えば、カレンダーについてはデジタル版が優れているとは思っていません。

フランシスコは、GPSのようなスマートフォンの追跡機能に対して非常に用心深く、クラスでGPSを用いた演習を拒むほどです。最近スマートフォンの盗難に遭って以降、他人が自分を追跡できるような機能すべてに対して不安を覚えるようになりました。Googleマップから公園で3時間過ごしたと通知が来て、その監視機能の高さを目の当たりにして以来、彼はGPSをオフにしています。ここで注目すべきは、フランシスコの恐怖は観察に基づいて結論を下す合理的な自分という彼自身の感覚に由来するということです。自分も含めて多くの人が強盗に遭っているという事実と、Googleマップの機能を実際に経験して、ここからギャングがGoogleマップを使って強盗しているに違いないと考えたのです。他人が自分の行動を奇妙だと思っているという事実は、自分自身の合理的な推測に対する信頼の前では些末なことです。

ピーターはアイルランドのエンジニアで、Nokiaの携帯電話に異常なほど執着しています。この端末は頼りになるし、長年使っていて、デザインもよく便利でした。スマートフォンに乗り換えたとき、着信音や通知音のギミックのために真の友人を裏切ったように感じました。しかしピーターは優秀なエンジニアなので、自分でスマートフォンを改造しました。多くの基幹機能を無効にすることで、彼のSamsung Galaxyは充電なしで120時間使えるようになりました。また家にいるときは、電話

はすべて固定電話に転送されるようにプログラムしたので、スマートフォンは引き出しに入れっぱなしにできます。つまり、彼は新しいスマートフォンを前に使っていたNokia製携帯電話のレプリカに作り替えたのです。

アイルランドからの最後の一例は重要です。なぜならこのケースによれば、スマートフォンは個人の性格全体を反映しているのではなく、単に支配的な利益を体現しているに過ぎないかもしれないからです。マティスがリトアニアからアイルランドに来たとき、彼はしっかりと地に足がついていました。自動車への生涯をかけた愛着からすれば、今の職場は理想的です。彼が働くメキシカンレストランでは、ゴミを捨てたり、テーブルをセットしたりといった仕事を終えると、同じ趣味を持つ雇い主のクラシックカー修理に心置きなく集中できます。

マティスは妻、子ども、孫と一緒に2008年からアイルランドに住んでいます。彼のスマートフォンのホーム画面を埋めているのが車関係のアプリであることは、何ら不思議ではありません。Donedeal（車の売買を行うデジタルマーケットプレイス）やMister Auto（部品の通販サイト）といったアプリが入っています。これらのアプリと同じくらい大事なのは、YouTubeで他の車好きがやっかいな問題を解決する方法について説明した動画を見ることです。カメラ機能も大切です。なぜなら、専門のバイヤーは整備の各段階で写真を残すことを要求するからです。これは時には丸1年かかります。彼は、雇い主がクラシックカーで1500km走ってイタリアまで行き、何の問題もなく戻ってきたことを誇りに思っています。彼のスマートフォンには、マイクロライトやカメラにつなぐワイヤーが付いています。これを内視鏡のように使って、整備を開始する前に特定箇所の状態を確認することができます。ライトでは見えない部分でも、フラッシュ付きのこの内視鏡で写真を撮って、スマートフォンにデータを送ることができます。マティスはこういった工具を中国で調達しました。その使い方を説明する彼の笑顔は、ライトのようにまぶしいものです。

スマートフォンをエンジニアリングすることの反対は、セルフエンジニアリングにスマートフォンを使用することです。これはベントのフェルナンダが用いたアプローチです。彼女は記憶力の低下が気になっていました。他の多くの高齢者と同じく、彼女は死を恐れませんが、認知症はとても恐ろしいと言います。高齢者の多くが経験する物忘れに対する彼女の対応は、脳トレエクサセイズをはじめることでした。これは、肉体的な

健康を保ち、平均寿命を延ばすこととしばしば比較されます。彼女は認知機能のトレーニングを毎日行い、フリーセルやLumosity、Wood Block Puzzle、Codecrossといったゲームを活用しています。英語学習も、脳へ刺激を与えるのに役立ちます。フェルナンダは添削をしてくれるEnglish ConversationやGoogleクラスルームといったアプリを使っています。彼女は最近Duolingoをインストールして、イタリア語を学んでいます。きっかけは息子がイタリア人女性と付き合いはじめたことです。

食品会社を定年退職してから、フェルナンダの今の目標は起業家になることです。彼女は最近、友人から高齢者向け遠隔医療の会社立ち上げに誘われ、承諾しました。この前に、彼女はスマートフォンと認知プロセスを共有することの利点と危険性を認識しました。

> スマートフォンを失えば、生活も失ってしまう。すばらしい、なんでもここにある。あなたのすべてがここにある。私はスマートフォンをなくすことが恐ろしいのです。これがなければ、ものが覚えられなくなってしまう。今あなたと話していますが、明日になれば、「彼女何を言っていたかしら」と思うでしょう。なので私にとってスマートフォンは欠かせないのです。

フェルナンダが認知能力をスマートフォンに譲り渡している様を観察してきましたが、フェルナンダは今、スマートフォンを、記憶力を修復あるいは少なくとも維持するデバイスへと変化させる方法を模索しています。

記憶力は、京都の鳥山さんがスマートフォンだけでなく、今は使用していない古い携帯電話（ガラケー）も毎日充電している理由でもあります。「ガラケーに死んでほしくない」と鳥山さんは言います。彼女は、もしガラケーに「死なれて」しまったら、前の携帯電話で撮った写真、つまりこれまで積み重ねてきた思い出が永遠に失われてしまうのではないかと恐れています。日本の調査地では、同じ理由で古い携帯電話を捨てようとは夢にも思わないという人が他にもいます。以前使っていた端末を捨てるよりは、大切に引き出しにしまっておきたいのです。携帯電話が記憶のリポジトリになる感覚は、スマートフォンが他の認知機能をも引き受け、自身にとって不可欠なパーツであると感じるようになることで、さらに複雑になります。

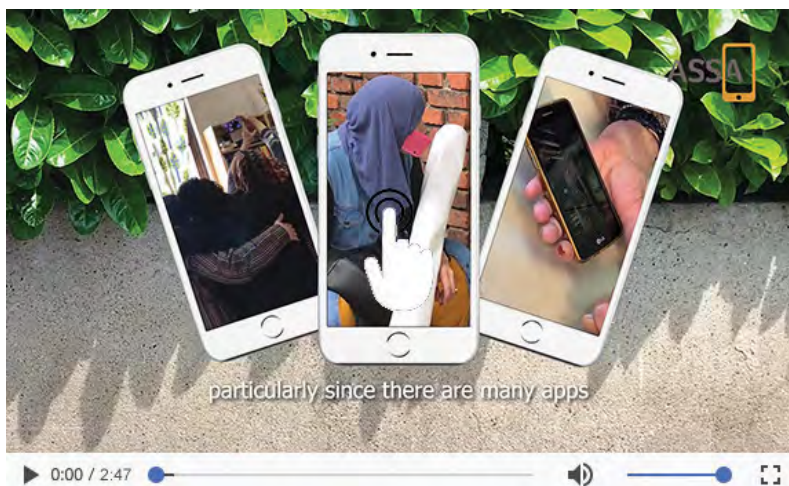
ここまでの例はすべて、その方向性がとても個性的でした。定年退職したマリオの例は違います。マリオは園芸に情熱を注いでおり、誇り高き環境活動家でもあります。彼によると、

> 物心ついたときからこうなのです。昔からコミュニティや地域の環境、人々、そして彼らの仕事や生活に関する集団的経験について興味がありました。

マリオはスマートフォンを、地元コミュニティの市民菜園を運営するデバイスとして使用しています（図6.2）。また様々なイベントも企画していて、例えば菜園で育てているミツバチや蜂蜜の採取を見学する子どもに人気のツアー、様々な文化からやってきた地域住民が各国の伝統料理を持ち寄って庭園でシェアするディナー会などを行っています。PictureThisという植物の種類を調べられるアプリも利用しています。マリオの毎日のルーティーンに融合できないアプリは、時が経つにつれて削除されていきました。

マリオはまた、第2章で取り上げた相反する言説を体現しています。環境活動家として、彼はスマートフォンに特別頼っているとは感じていません。同時に、彼が大事にしているコミュ

図6.2　NoLoの市民菜園　撮影：Shireen Walton

図6.3　動画『私のスマートフォン』http://bit.ly/italymysmartphone

ニティと環境への価値観を促進してきたのもスマートフォンでした。

スマートフォンがNoLoの人々の生活にどのように適合しているかについては、図6.3の動画でその他の事例を見ることができます。

さて、ここでついに本章の出発点に戻り、スマートフォンがどのようにして退職後の生活をクラフトする手段になり得るかを議論することができます。Maríliaは、2週間前に退職したばかりのベントに暮らすエドゥアルドのスマートフォンを調べました。働いていたときは毎朝4時に起きなければならなかったので、時計とアラームが欠かせませんでした。しかし退職後は、新たな生活のリズムになかなか体を適応させることができず、アラームをやめて時計を避けるようになりました。今はスマートフォンを使って、妻を喜ばせるためにディナーのレシピや料理のチュートリアルをフォローしています。さらにエドゥアルドはGoogleで装飾用の鉄細工について調べていて、今後第二の趣味にしようと考えています。加えて、スマートフォンがあれば、娘と孫が住むサンパウロの中心部に教会を開こうとしている新しいクリスチャンのグループと協力することもできます。彼のスマートフォンには、賛美歌のアプリ、聖書研究のアプリなどに加えて、計算アプリのCalculadoraやPayeven Chipというクレジットカードのアプリが入っており、教会の寄付を管理するときに役立ちます。これらすべてにおいて、エドゥアル

ドは自身が想定する新たな生活を送りやすくするために、意識的にスマートフォンを調整しています。

これらのケースについての解釈は、第9章でさらに探求します。この理論を中心とした最終章では、「ヒト型の超越」という視点でスマートフォンについて検討します。ここで見られたのは、単純な類似性という特性だけではありません。スマートフォンはむしろ義肢[3]のように、特定の身体機能や認知機能の一部を担っており、スマートフォンの喪失はすなわちヒトにとって不可欠な部分の喪失にもなり得ます。このことはスマートフォンが様々な方法で個人の能力を拡張することで正当化されてきましたが、一方で結果的に損失を招くリスクを負った投資戦略でもあります。このように個々のケースについて見てみると、これほどまでに高い親密さを潜在的に秘めたデバイスが未だかつて存在したかどうか、他には思いつきません。

関係性

第3章では既に個人とそのスマートフォンに注目するという誘惑に対して批判的な視点を提示しました。「ソーシャル・エコロジー」ということばは、スマートフォンが他者との関係性も等しく表現するということを議論するために使いました。例えばカンパラでは、携帯電話を家族間や近所の人々と共有することがあります。第4章では上海での事例をもとに、端末に入っているアプリがいかに夫婦の関係性を表しているかを示しました。またマッチングアプリのおかげで、関係性の形成においてスマートフォンはさらに重要となりつつあります。

そしてスマートフォンは、個人だけでなく関係性を表現することができます。ダブリンのレイチェルはPA（医師助手）として高飛車な上司の下で働いています。上司自身も多忙な仕事のスケジュールと家族関係の両立に課題を抱えています。何十年も一緒に働いている2人の間には、通常の同僚同士の境界は存在しません。レイチェルは上司に替わって、例えば上司の子どもの疑問に答えるために、夜10時に連絡することがあります。しかし彼女は忠誠心と友情の観点から上司への献身的なサポートについて語り、自分の仕事に誇りを持っています。引退したいとは思っていません。彼女のスマートフォンは、このような働き方にあわせて調整されています。スマートフォンの電源が常に入っていないと、彼女は上司の信頼を裏切ったように感じ

ます。スマートフォンはさらに上司の旅行や家族への不安に対してはるかに効果的に対処することができます。

スマートフォンは彼女のプライベート端末なのですが、主に仕事用として使われています。それでも、彼女はスマートフォンがこの関係性にぴったりはまっていることに非常に満足しており、自分が望むワークライフバランスを達成できたと強調します。実際、彼女は仕事に必要なことは何でもスマートフォンを使用していますが、それ以外の目的ではむしろほとんど使いません。仕事以外では、ペンと紙の日記帳をまだ愛用しています。スマートフォンは関係性をスムーズにすると同時に、それをまた正確に描写します。

スマートフォンは家族関係の変容にも関わっています。この点は第8章でよりはっきりと浮き彫りになります。なぜなら、集団のアイデンティティとその形成の観点では、LINE・WeChat・WhatsAppが鍵となっているようであるからです。日本では、制度としての「家族」がスマートフォンによって作りかえられているかもしれません。多くの人がLINEで「家族」グループを作っています。しかし、人と人との関係性は常に変化するものです。京都に暮らす60代の山下さんは、40代の娘との生活を語ります。彼女の夫が亡くなってから、夫の家族とは距離ができました。彼女はLINEで「ファミリー」というグループを作り、自分と娘、そして数少ない近しい友人がメンバーに入っています。

歴史的には日本の家庭と社会では父系の家族単位が中心でした。明治政府の近代化計画に伴い、19世紀末から核家族が目立つようになりました[4]。しかし今、家族がさらに縮小し、子どもを作らない家族やひとりっ子家庭が増える中、人によっては親しい友人で形成する「選ばれた」家族がますます重要となっています。LINEの友だちグループは、特に女性の調査参加者にとって、友人の助けを得ることができる重要な場となっています。年を取るにつれてこうした場の価値は高まっていきます。こうしたグループは、高校の同級生や元同僚で構成され、多くの場合ひとりが複数のグループに同時に属しています。同じく京都に住む和田さんは、夫に先立たれてから一人暮らしをはじめ、娘と孫は東京に住んでいます。彼女はLINEの連絡先を視覚的にカテゴリー分けしています。どこで知り合った人なのか絵文字を使って分類することで、和田さんはスマートフォンの中に存在する様々な「家族」を視覚的にマッピングすることができます。例えば、彼女は航空会社で働いていたので、昔の同僚

はすべて名前の横に飛行機マークがついています。家族のアカウントには家の絵文字がついています。このようにスマートフォンをクラフトすることで、和田さんはすばやくそれぞれの連絡先との関係性を把握することができます。ある意味、和田さんはスマートフォンで家系図を作り上げており、それぞれ枝分かれした先で皆とつながっています。

宗教

本章を構成する線形のナラティブは、実は円形状と見るべきだという点は、導入部分でも触れました。気難しい漁師の家系であるアイルランドのエイモンを例にとってみましょう。彼の例は個人を特徴づけるものでしたが、一方で彼は、男たるものどう振る舞うべきかという伝統的な考え方を明らかにしています。同じく最後の例では、スマートフォンを通じて友人が準家族関係へと組み込まれていく様子に日本社会の変化が反映されています。個人がスマートフォンをクラフトするならば、スマートフォンもまた、より広範な価値観によってクラフトされます。文化的価値観を付し、また保つという最も明確な例は、宗教の役割を考慮する中で見出すことができます。なぜなら、宗教は往々にして文化的価値観の中で最も明白なものであるためです。

例えば、ロザルバはもともと南イタリアの田舎の村出身です。彼女にとってスマートフォンは、良質な本よりも重要な、欠かせない相棒です。最もよく使うのはGoogle検索で、特に地元の伝統料理のレシピを検索します。ロザルバは熱心な検索者で、頻繁にGoogleで検索します。彼女はよく、「彼に聞いてみましょう」といってGoogleを立ち上げます。ボタンに触れるだけで情報が得られるというのは、ロザルバにとって底なしにすばらしいことです。父が果物屋を営む田舎の大家族で育った彼女は、自らの子ども時代を「別の世界で異なる時間を異なる場所で過ごしたみたい――世間話や学校、そして教会が主な情報源だった」と語ります。長らく家にはテレビがなく、彼女は兄弟や歳が近い従兄弟と外を駆け回って育ちました。

対照的に、今日ではGoogleのおかげで、自宅でくつろぎながら数秒のうちに情報が手に入ります。健康関連の情報はGoogleで調べます。テレビで見たことについてより詳しく知りたい時も「Googleに聞く」のです。彼女は最近心拍数を測るアプリを

見つけ、タブレット端末で使用しています。敬虔なキリスト教徒であるロザルバにとってテクノロジーは、ともにあり、情報を与え、啓発し導く、偏在する力なのです。同時に、実際のお祈りと日曜礼拝は彼女の人生の中に残り続けています。

個々のスマートフォンのクラフトが人々の信仰を方向づけることは、サンティアゴに住むカトリック教徒のペルー人移民の間で顕著です。このグループでは、ペルーの聖母や聖人への信仰を注意深く保っています。例えばマルセロは、スマートフォンを使って歩いているときや通勤中の地下鉄でロザリオの祈りを聴いています。彼は聖母騎士団（Caballeros de la Virgen）というお祈りの音源を配布しているサイトをフォローしています。ヘッドフォンをして、静かに、祈りを返します。カトリックでは、ロザリオの祈りは対話形式で行われます。同じくカトリック教徒のトマスは、マルセロほどわかりやすくはありません。彼のスマートフォンの壁紙は、「奇跡の主」や聖マルチン・デ・ポレスではなく、ドラゴンボールZの悟飯です。通勤中も、インベーダーゲームのようなゲームをするのが好きです。彼の信仰心は、キリスト教関係のテレビ番組や映画を見ることで前面に出てきます。彼は、「メッセージ性のある番組や映画が好きだ」と言います。

ダル・アル＝ハワでは、スマートフォンはよく「手軽なムアッジン」として使われています。ムアッジンとは、イスラム教で礼拝の時刻を告げる係のことをいいます。大多数の人は礼拝の時間を通知するアプリをダウンロードしています。イスラム教では、1日に5回礼拝を行います。アプリはタイムゾーンにあわせてムアッジンの掛け声のアラームを鳴らすようにプログラミングされています（図6.4）。

> アッラーは最も偉大である（Allahu akbar）。アッラーの他に神は無しと私は証言する。ムハンマドは神の使徒なりと私は証言する。いざや礼拝へ来たれ。いざや成功（救済）のため来たれ。アッラーは偉大なり。アッラーの他に神は無し。

モスクからの掛け声が聞こえない場所にいるとき、このデジタル版ムアッジンが機能します。多くの人は最初の数秒を聞いてからアラームを止めます。ダル・アル＝ハワでは、特に自宅にいる時間が多い高齢者の間では、礼拝への呼びかけが日々のルーティーンを形作っています。アプリはシンプルで、パスワ

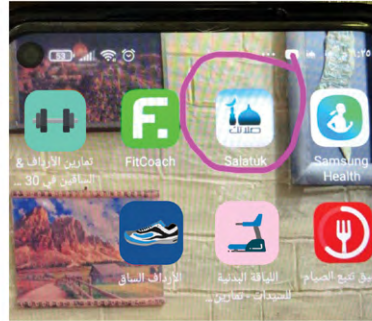



図6.4　Google Playストアに表示されるSalatukアプリ。このアプリは「手軽なムアッジン」として礼拝の時間を通知する。

ードも必要ありません。このアプリは、礼拝の時間を逃してしまうのではないかと心配する働き盛りの若い世代にも人気です。

これらは、宗教の影響を受けた比較的プライベートなスマートフォンのクラフトの例です。しかしこれはまた、個人だけでなく関係性にも当てはまります。アイルランドの調査参加者のうち、多くはカミーノ・デ・サンティアゴと呼ばれるスペイン北部の伝統的な巡礼に参加します[5]。この巡礼は数百年にわたって行われてきましたが、近年参加者が増加しています。かつては、正式には信者でなくなった人々にとっても、カミーノの道を歩くことは精神的な瞑想の実践であったかもしれません。グループでともに歩き、また同じ宿に泊まるので、行程は常に社交的な要素をはらんでいますが、しかし俗世からの離脱、あるいは距離をとる感覚があったのかもしれません。人類学者のNancy Frey[6]は、スマートフォンは常により広い世界とのつながりを作り出すため、伝統的な巡礼の基本的価値観がスマートフォンによって弱められていると主張しました。彼女の主張は、

ダブリンの調査地からカミーノの巡礼に参加する人たちには当てはまりませんが、しかし確かに彼らは特別敬虔な信者というわけではありません。年によっては、ひとり、ふたりしか時間的、金銭的に巡礼に参加できないときもあります。そんなときは、喜んでダブリンの友人、あるいは親戚にメッセージやどこまでたどり着いたか報告し、体験をシェアします。巡礼に参加している人にとってこれは、個人の精神性への攻撃ではなく、仲間意識から来る倫理的な表現です。

文化規範

信心深い人のスマートフォンがその意味や使用において信仰で満ちていることは比較的簡単に理解できます。宗教が文化的価値観の形成に果たす役割は比較的明確です。しかし人類学の中心にあるのは、規範性がより広範囲に及ぼす影響に焦点を置くことです。規範は「正常」ということばと関係があります。「正常」さは、ごく自然な規律として当たり前に捉えられ、その他の行動を異常なものとして切り捨てます。規範を形成するのは、多くの場合宗教ではなく、教育ですらありません。規範は日常生活の中で、人々が互いに何が適切で何が不適切か非常に繊細なヒントを出し合うことで形成されます。例えば、他人の少々近すぎる立ち位置や、あるいは服装に対して、ショックを受けてみせたり驚いたりします。モラルに関する圧力の度合いは様々ですが、しかし日本の調査地では、適切な社会的振る舞いへの認識がいかに「日本人」であることと関連しているかが語られました。

日本の調査参加者の多くは、適切な社会的行動が取れず「空気が読めない」人がいじめや仲間はずれを受けるのはよくあることだと言います。日本では人付き合いの中で「空気を読む」ことの重要性を若い頃から学びます。しかし、スマートフォンを介したメッセージのやり取りは、人と人との交流が依存する多層的コミュニケーションのあり方を複雑にしています。高知県に住む17歳のゆみさんは次のように語ります。

> 文字のやり取りで空気を読むのはとても難しいので、先生はいつもSMSでのいじめに気をつけなさいといいます。誤解が簡単に広まって、そこからいじめに発展しかねません。噂はすぐに広まって、悪い雰囲気が生まれます。わかるでしょう？そうやってケンカや陰口がはじまります。そうなると単純に仲間はずれにされる。もしグループがあ

って、誰かが間違ったことをすると、他の人はその子を仲間はずれにします。肉体的に傷つけられるわけじゃないけど、精神的につらい。

ゆみさんは、以前はFacebookやTwitterを使っていました。しかしどちらも1年半前にやめました。他人の目がいつもあるような感覚と強いストレスに耐えられなくなったからです。このような問題は、若者に限ったことではありません。京都に暮らす60代の女性は次のように話します。

日本人は階層社会で生きていると思います。コメントやいいねを他人の投稿につけなければならないと感じます。投稿には忠実に返事をしないといけない。他の人を褒める義理があるように感じます。もしそれが知り合いの投稿で、しかも憧れている人や、あるいは自分に対して良い印象をもってもらいたい相手であった場合、かならずいいねを押さなければなりません。時々私はみんな「義理いいね」なのではないかと感じます。「義理いいね」を押されてもうれしくありません。本当に投稿が好きでいいねしてくれる方がうれしいです。人によってはそういったことが嫌になってFacebookをやめます。友人の何人かは「いいね、いいね、いいね」と押し続けることがとても面倒だと言っています。圧力が好きではないのです。

この調査地での参加者の多くは、政治など議論を呼ぶような投稿をしません。なぜなら「敵を作ったり、他人に反したりしたくないのです。対立してはダメ——たとえ面と向かっていたとしても。天気や食べ物、健康についてなど、気軽な話題がみんな好きなのです」。これが多くの調査参加者がTwitterやInstagramのアカウントを複数持っている理由です。そうすることで他人の目を気にすることなく自分が興味のある話題を語れるのです。したがって、日本ではスマートフォンが本当に思っていることと公に言えることとの差をすりあわせる場となっています。この差は、「本音と建前」という文化的概念で表現されます。これは何世代にもわたって学者達が日本の規範社会の中心にあると主張してきた感覚です[7]。

個人や人間関係についてのこれまでの議論のように、文化的規範を表現するスマートフォンの能力を研究することは可能です。しかし同様に、スマートフォンは社会の変化と新しい社会規範の発展の要因として検討することができます。ヤウンデの

ケースではPatrickが主に新興の中流階級に注目して研究しました。「新興」というのは、形になりつつあるということを示しています。中流階級の形成に対する最も確立された学術的アプローチのひとつは、まずヨーロッパの事例に基づいて研究した、社会学者ユルゲン・ハバーマスによる「公共圏」の考え方です[8]。ハバーマスは、ヨーロッパの歴史のある時点で、カフェなどの新たな場が生まれ、それが公の議論の発展を促進する過程を考察しました。この変化は、今度は、初期形態の中流階級による議論に基づいた前例のない政治の形を導きます。その後多くの研究が、公共圏が発達する場としてのメディアの役割について検証しました[9]。Patrickも同様の議論を展開していますが、彼はカメルーンの新中流階級が公共圏を築いているオンラインの世界の役割に着目しています。そしてこれは激しい政治的議論によって特徴づけられます。

カメルーンでは、いくつかの話題がこうした議論を独占しています。これには長きにわたるカメルーン内の英語圏とフランス語圏の争いが含まれます。2014年からはイスラム過激派組織ボコ・ハラムによるテロが北部を襲うようになり、この2つのトピックがスマートフォン上のソーシャルネットワークで継続的に広がっています。ヤウンデの住民は、個人や日常に浸食する紛争と緊張を表す画像やビデオなど、ジャーナリストのコメント付きで暴力を想起させるイメージを日常的に持ち歩いています。こうしたイメージはWhatsAppのグループを通して広がります。こうしてカメルーンから発信された議論や情報は、フェイクも含めて、フランス、ドイツ、アメリカ、あるいはイギリスに暮らすディアスポラへと広がります（図6.5）。

スマートフォン上の公共圏の出現は、継続性と非継続性の両側面を示しています[10]。スマートフォンは、その日の中心的な話題に関する絶え間ない議論の中でその役割を果たしてきました。こうした議論は、比較的自由にアクセスできてかつ自由に議論が行えるスマートフォンに自然と引きつけられます。中流階級はこれを「情報の市民権」の形と見なしており、これらの話題に対して意見を持つことは彼らの義務であると考えています[11]。好むと好まざるとに関わらず、ニュースや政治は日々彼らのスマートフォンに流れ込んできます。同時に、この新しい媒体への移行は別の結果をもたらします。例えば、イメージが拡散し続ける状態に対して、カメルーン政府はボコ・ハラムや分離主義運動の制圧に関わる軍へのスマートフォン持ち込みを禁止しました。一方で、ソーシャルメディアで拡散されたリー

図6.5　カメルーンでWhatsAppグループを通じて広がる戦場のイメージ　撮影：Patrick Awondo

ク情報には数千ものリアクションがつき、国家がこれに対して回答しなければならない事態となることもあります。

このプロセスは、広がるデマやフェイクニュースとの戦いがますます重要になった、新型コロナウイルス感染症のパンデミックへの対応によってさらに進行しています。結果として、保健大臣が死亡者数や政府が講じている措置などの詳細をツイートしはじめました。秘密裏に動く傾向にある政府にとって、このような大臣と大衆との直接的なコンタクトは前代未聞です。詳細情報がWhatsAppでさらに拡散されるため、これは政府の説明責任や情報のさらなる民主化に新たな可能性を生み出しました。新たな公共圏は、かつては不透明であることが普通であった分野にも透明性を作り出すオンライン化の拡大によって生み出されました。そしてこれはしばしば緊張関係も生み出します。

また、その影響が長期におよぶこともあります。Xinyuanの単行書の中心にあるのは、中国の文化大革命（1966‑76）を生き抜いた世代に対する研究です。文化大革命の経験は数十年後のスマートフォン使用に大きな影響を与え続けています。すべての個人が絶え間ない自己改革[12]を通じて革命的大義のために自分自身を犠牲にしなければならないという考えは、拡大する「テクノナショナリズム」と一体化しつつあります[13]。中国の高齢者は、国家の目標である経済発展の「デジタルリープフロッグ」を達成する手助けをすることは市民の義務であると考えています。これは第2章で議論された、中国で見られるスマートフォンへのよりポジティブな態度の説明にもなります。文化大革命の価値観は、彼らのクラフトに対する義務感として人々に深く刻まれています。上海でのエスノグラフィーでは、高齢者が「自己改革」と「自己完全化」の伝統の中で、テクノロジーの力を借りて「新時代の人間」になるために葛藤しながら、いかにスマートフォンを自らの人生をクラフトするチャンスと見なしているか示しています。つまり中国共産党は、人々が党の理想にしたがって自分たちの生活をクラフトするよう常に積極的に奨励しているのです。スマートフォンをクラフトすることは、この過程にぴったりと適合します。

結論

本章のはじめでは、クラフトするという概念が、人々がスマートフォンを作りかえる様と、彼ら自身の人生を造成しようとする様の双方に等しく当てはまることを指摘しました。しかしこれは実際には三角形の関係にあり、根底に深く根ざすのは、人々とスマートフォンの両方に現れる文化的価値観です。気難しく現実的なアイルランドの漁師の子孫とそのミニマリストなスマートフォンは、アイルランドの男らしさを表す古き文化的伝統を同じように表現しています。最後に紹介した上海の例は、人生を形作る既存の概念への貢献として、スマートフォンをクラフトする過程への文化的圧力が非常に明白である点で特殊です。人々がスマートフォンを彼らの宗教的教義を表現するために改造したことを示す際にも同じことがいえるかもしれません。

多くの場合、しかし、そのつながりは明確ではなく、仄かで暗示的です。このジグソーパズルのピースをあわせることができるのは、長期にわたるエスノグラフィーの他にありません。

当初、個人とスマートフォンが緊密に適合していくという最もわかりやすい点に焦点を置いていました。その象徴的な例として、エレノアなど、アイルランドの事例を示しました。さらに、例えばAlfonsoが観察したフランシスコの例では、スマートフォンを彼自身にフィットさせるためクラフトする様子が、あるいはMaríliaが調査したエドゥアルドの例では、引退後の人生をさらにクラフトする予兆が見受けられ、これらはアイルランドの事例を補足しています。加えて本章では、デバイスが自身の一部にまでなり得ることの意味を人々がどう捉えているのかということを検討しました。外付けの記憶としてスマートフォンに自分の記憶の一部をあずけるまでの親密さや、その記憶をなくしてしまうかもしれないというもろさが明らかとなりました。

　こうした個人への観察から、本章はさらにスマートフォンが人間関係に融合する様子を、例えば上司と部下の関係や日本の家族関係から検証しました。そこからさらにより広範な社会規範について、規範と合意の一般原則が非常に顕著な日本の例とともに探求しました。スマートフォンは必ずしも静的に価値観を表現しているわけではありません。他の事例ではスマートフォンが積極的に新たな価値観の造成に関わっている様子が見られました。これは政治議論の拡散にスマートフォンが使われているケースから顕著であり、新たな公共圏としてのヤウンデの中流階級形成において鍵となる要素となっています。

　個人と社会的規範性のバランスの終着点はとても多様です。一方では、例えばメルヴィンが5台の携帯電話をジャケットに入れて持ち歩くように、他者が自分を何か奇特な人物だと思うことを望むような例があります。他方で、真逆の状況は宗教コミュニティやひとつのコンセンサスに多数の人が尽力しているような場所で見られるかもしれません。ひとりひとりは異なるかもしれませんが、しかしそこには調和のための道徳的要請があります。

　スマートフォンをデザインした人の功績も認めるべきでしょう。彼らの一番の功績はもしかするとその謙虚さかもしれません。なぜ謙虚といえるのでしょうか。それは、アルゴリズムや人工知能の使用に見られる最先端技術がスマートフォンの全体設計を完結させていないために、本章で紹介した個々人の職人技が可能となっているからです。アルゴリズムと人工知能は機械の自律学習を可能にしました。しかし真に重要であったのは、スマートフォンには購入後でも自分仕様に変更できるというかつて前例のない機能が備わっていた点です。その設計者が

想像もしなかった無数の職人によるスマートフォンのあり方が生まれるに足る、十分な余白を持った構造を、スマートフォンの設計者たちは提供したのです。

Chris Keltyは2008年に著作『Two Bits』[14]の中で、オープンソースによって歴代のソフトウェア設計者たちに自由を与えることが、民主的でより想像力に富んだデジタル技術の開発を可能にすると示唆しました。さらに、同年Clay Shirkyの著書『Here Comes Everybody』（邦題『みんな集まれ！：ネットワークが世界を動かす』）[15]では、こうした新たな可能性を活かすために、人々が共同クラウドソーシングに集結すると予想しました。これらのビジョンはどちらも著者たちが思ったほどには実を結びませんでした。しかしスマートフォンは事実上、より控えめな革命として成功しました。この革命で、オープンソースはソフトウェア設計業界内の概念から、スマートフォン消費を通じたクラフトの無数の可能性へとシフトしていきました。これはよくあるコラボレーションの新形態によってではなく、すでに確立された社会性、そして文化や関係性の常識を通して、また個人を通じた文化的価値観の表現によって達成されました[16]。

多くの調査地で、初期設定でインストールされているアプリを使っている人はほとんどおらず、自分でダウンロードしたアプリが好んで使われています。結果として、スマートフォンは中身の観点だけでなく、どのように整理され、また何ができるように作られているかという点で真に個人に応じて調整されています。エレノアの場合、彼女のスマートフォンを特別なものとしているのはその中身です。彼女は生活に関係するすべての手順を書き留め、多様な機能にリンクさせています。エレノアの知性と職人技が彼女のスマートフォンを唯一無二のものにしているのです。スマートフォンのデザインがこれを可能としたのですが、最終的にスマートフォンをそのような存在としているのは、「下からのスマート」によるクラフトなのです。

脚注

1 人類学の歴史上もっとも影響力のある著作のひとつは、フランスの人類学者ピエール・ブルデューが書いた『Outline of a Theory of Practice』（1986）です。本書の中で彼は、現在社会科学分野でよく使われる「ハビトゥス（habitus）」という概念について論じています。この単語が「習慣（habit）」と関連していることは明白です。つまり、よく

考えることなく行う一連の動作のことです。「ハビトゥス」は、異なる領域の習慣が、根底にある秩序として互いに関連し合うその過程に由来するとブルデューは主張しました。彼は自身が研究した北アフリカのベルベル人について、親族関係から農耕システム、さらに暦など、様々な活動の中でこの秩序を見出しました。このような社会では、個人ひとりひとりが、文化といっても良いであろう規範的秩序を密接に反映している可能性があります。一方、現代のロンドンのような場所では、はるかに多様な人々が暮らしています。しかし『Anthropology and the Individual』（2009）の中でMillerは、個人のレベルでさえ、異なる取り組みや活動に関連する潜在的な秩序感覚を見て取ることができると指摘します。そしてこれはしばしば一般的に個人の性格と見なされます。つまりハビトゥスの概念は広範な社会だけでなく個人にも当てはまるのです。

2 SiriはAppleのデバイスに搭載されている音声アシスタントです。

3 Lury（1996）を参照。

4 Daniels（2015）

5 Frey（1998）

6 Frey（2017）

7 Benedict（1946）；Doi（1985）；Hendry（1995）

8 Habermas（1989）

9 Garnham（1986）；Couldry *et al.*（2007）

10 Schafer（2015）

11 デジタル時代における情報の市民権に関する議論についてはBernal（2014）を参照。Bernalは「インフォポリティクス」、つまり「権力がコミュニケーションを通じて行使、表現され、メディアやトラフィック、検閲、認証制度をコントロールする」（P.8）ことについて論じています。これは「特に国家とディアスポラとの関係性において重要」（P.54）であり、市民間の交流とコミットメントへの見方を変えました。

12 儒教に由来する中国に深く根ざした思想。Cheng（2009）を参照。

13 Wang（2014）

14 Kelty（2008）

15 Shirky（2008）

16 ヘーゲル哲学で想定されている文化の可能性の実現としてこうした消費を想定したかなり難解な議論については、Miller（1987）を参照してください。

7
年齢とスマートフォン

調査地：ベント―サンパウロ、ブラジル；**ダブリン**―アイルランド；**ダル・アル＝ハワ**―アル＝クドゥス（東エルサレム）；**ルソズィ**―カンパラ、ウガンダ；**京都/高知**―日本；**NoLo**―ミラノ、イタリア；**サンティアゴ**―チリ；**上海**―中国；**ヤウンデ**―カメルーン

本書は、若者ではなく比較的高齢な層に焦点を当てていることで、もしかすると予想外のアプローチを取っているのかもしれません。「高齢な層」とは主に中高年の人々で、その中でも私たちは、自分のことを若いとも年老いているとも思っていない層に注目しました。調査参加者の実年齢は調査地によって大きく異なります。このアプローチでは、若者が中心で中高年が例外なのではなく、むしろその逆で、中高年が一般的な層となっています。本書の多くの章ではこうした年齢層について深く触れていませんが、本章ではスマートフォン使用の多方面において見られる年齢との関係について扱います。

本章での議論は、若い世代に関する考察からはじまり、世代間の関係性へと移行します。そして高齢者がスマートフォンの使い方を学習する中で直面する課題について検証した後、彼らがより一般的に抱える問題について考えます。最後に、この層をターゲットにしたアプリの開発について検討します。本章ではまた、より大きな視点も提供しています。つまり社会的パラメーターの観点からスマートフォンの使用を研究します。この観点からいえば、本章の焦点は年齢ではなく階級やジェンダーとなっていたかもしれません。年齢以外のパラメーターからの観察も、本章で検討される事例と類似した結果を示すでしょう。

若者と世代間の関係性

自分のアイデンティティを確立しようとしている若者にしろ、退職する準備をはじめた高齢者にしろ、年を取るという経験を表現する手段としてスマートフォンを使うことはすべての年齢層で起こり得ます。NoLoの若者は、スマートフォンなどのデバイスによって促進されるオンラインの世界に強い愛着を感じています。NoLoではある特定の条件を満たすメンバーだけで構成されたソーシャルメディア上のグループがあり、例えば「外国出身の両親を持つ二世」の若者だけのグループなどがあります。こうしたグループは、若者が集団的アイデンティティをともに探求する場となり、彼らの社会的、政治的意識を高めることでアクティビズムを形成する基礎となり得ています[1]。この世代は、イタリアでは「二世」[2]「新イタリア人」[3]と呼ばれ、他のイタリア人から排他的な態度を取られることに対して敏感です。

この世代はまた、両親の故郷と自身とのつながりを保持することを意識しています。例えば、エジプト人の両親を持つ10代から20代前半の若者はラップを通じてエジプトとイタリア両方のポップカルチャーとのつながりを表現しています。彼らは地域の公園など公共の場に集まって、スマートフォンでアラビア語とイタリア語でラップを聞いたり、自らラップしたり、それを録音したりします。ミラノで暮らす20代から30代前半のハザーラ人難民やハザーラ語を話すアフガニスタンからの移民にとっては、詩がアイデンティティや、イタリアでの受容、排斥、他者化というテーマを反映する手段となっています[4]。スマートフォンのメモ帳は、仕事の合間やレストランにいるとき、あるいはバスや電車に乗っているときに、アイデアをペルシャ語とイタリア語を混ぜながら電子的にメモすることができる便利な機能です。スマートフォンとソーシャルメディアはまた、故郷アフガニスタンでのハザーラ人迫害を懸念するオンライン上のアクティビズムや啓蒙活動においても重要な役割を果たしてきました。

第9章で扱う「持ち運ぶ家（Transportal Home）」の議論の先取りになりますが、若年層がどこで暮らすかということに対して相反する感情を深く経験しているとき、スマートフォンの重要性が非常に高まります。スマートフォンは、別の街や国に住む友人や親戚、あるいは赤の他人が、実際にどこにいるかにかかわらず集うことができる場なのです。こうしたことがスマートフォンを、「家」という感覚をもたらし得るその他の事物よりもずっと快適で、自分がそこで「生きている」ことがわかる場たらしめているのです。これは特に、経済危機を背景として

家を借りたり購入したりすることが難しくなった若者にとって特に顕著です。特に法的市民権[5]をめぐって排他的な動きがある中、国家が時に公式に、時に非公式に誰が国という「家」で「歓迎」されるのか決定する[6]世の中において、これは移民とその子どもにとっても大きな問題です。

対照的に、高齢者にとってスマートフォンは破壊と断絶の道具ともなり得ます。ヤウンデでは、年功序列や年上に対する敬意が歴史的な社会秩序の中で最も重要でした。以前は知識そのものが年齢と関連して形成されていました。例えば農業では経験がものを言い、若者は年長者から学びましたが、この秩序は学校教育の普及によって崩壊しました。スマートフォンの登場で、年長者はもはや知識の宝庫として尊敬されることもなくなりました。むしろ彼らは若者から学ばなくてはならない立場になったことを自覚しています（図7.1）。定年退職したヤウンデの人々は、自身の孫やあるいは街で見かけた若者など、若い人に頼らざるを得ない状況にあり、「最も若い世代の器用さを見て自分が恥ずかしくなる」といいます。調査参加者のひとりである59歳の高校教師は、テクノロジーに対するジェネレーションギャップをひしひしと感じています。彼は、自分たちの世代はまずコンピューター、そしてインターネット、さらにはスマートフォンと順に習得しなければならなかったと説明します。しかし、そのどの過程においても、若い世代は既に自分より前を歩いていたのです。教師が社会の中で最年少の世代から学ばなければならないとき、高齢者には相応の屈辱感が必ずあります。彼らの多くは、少なくとも最初は、この教育の方向転換を非常に不自然だと感じます。このヤウンデの例とは逆に、ルソズィの高齢者は、若者が彼らにスマートフォンの使い方を教えるために割く時間が伝統的な年長者への敬意を示していると感じるかもしれません。

高齢者の中には、数十年をかけてスマートフォンのせいで必要なくなってしまったスキルを磨いてきたという人もいます。ダブリンの女性の調査参加者は、長年の生花配達で培った地理感覚で、田舎の道でも目的地を見つけられます。しかしGoogleマップのおかげで、この地図なしで道がわかる能力は不要になってしまいました。日本の高齢者は、スマートフォンが暗算などかつては尊敬を集めたスキルの価値を押し下げてしまうことを嘆いています。彼らはまた、若い世代が推測変換入力のせいで漢字の書き方を忘れてしまうのではないかと懸念しています。高齢世代は、学校で書き順を暗記したり、書道を何時間も練習したりして漢字を学んだことを記憶しています。この得がたい知識は今、失われる危険にさらされています。

図7.1　トムじいさんが孫に教えてもらいながら新しいスマートフォンの使い方を習得している。撮影：Patrick Awondo

その他の調査地では、中高年が年下の親戚は自分たちにスマートフォンの使い方を教えるときに辛抱が足りないとこぼします。チリに暮らす63歳の女性の不満は典型的です。

> 娘がこのスマートフォンを買ってくれて、［使い方を］初日に教えてくれたのだけれど、その後は何を聞いても「もう教えたでしょ！」と言われる。

サンティアゴの67歳男性は、こちらもよく見られる問題を口にします。

> 彼ら［若い人たち］にやり方を聞くと、「パッパッパッ、はいできた！」とスマートフォンでさっとやってしまって、どのようにやるのかは教えてくれない。

子どもや孫たちは往々にして彼らの両親や祖父母の世代が抱える問題を理解できません。例えばベントの若者は、両親や祖父母は仕事でテクノロジーを使ってきたはずだとして、「これまで使ってきたのに、何でわからないんだ？」と言います。現実には、こうした世代の多くは何十年も前に現役を引退しています。さらに、多くの高齢者は家族の負担になることを恐れて助けを求めません。彼らは、子どもたちには仕事をはじめ他にもやらなければならないことがあるという事実をストイックに受け入れます。ベントの71歳の女性は言います。「このこと［子どもたちの忙しい生活］を考えたら、私が彼らの手を煩わせることができると思いますか？」[7]。

若者が高齢者の助けにならないことは多々あります。アル＝クドゥスの調査参加者、アブ・ザキはスマートフォンを使うときいくつか技術的な問題に直面しています。彼は息子が機種変更するときに譲り受けた古いSamsung Galaxyを使っています。ダル・アル＝ハワの高齢者にとって、家族が使わなくなった型落ちのスマートフォンを使うことはよくあることです。アブ・ザキは、孫が彼のスマートフォンにゲームをダウンロードしすぎだと文句をいます。彼はアプリの消し方を全く知らず、また若者も単純に彼を助けません。高齢者の中には、自分の電話番号を覚えることさえ自信がない人もいます（図7.2）。

ダブリンでは、逆に若者が高齢者にスマートフォンの使い方を教える際のフラストレーションを口にします。高齢者は覚えるのが遅く、何度も同じことを繰り返さなければいけないと感じています。スマートフォンは「直感的」に操作できると考えられているため、若者のこのような主張は驚きです。しかし、私たち研究チームの何人かが高齢者向けのスマートフォン教室で教えてみたところ、これは真実ではないことがすぐに明らかになりました。スマートフォンは、慣れていない人にとっては直感的なデバイスではありません。例えば、高齢者がアプリをダウンロードするように言われたとします。彼らはスマートフォンを見つめて、「ダウンロード」と書かれたアイコンを探します。そしてゆっくりそのアイコンを押しますが、それでは何も起きません。正しいアイコンは「Playストア」であるなど、どうしてわかるでしょうか。これはゲームに特化したセクションで、銀行のアプリをダウンロードする場所ではないと論理的に推測することなどできるはずもありません。「パッケージ」「クラウド」「クラッシュ」ということばの新しい意味を彼らはどうして知ることができるでしょうか。これらの用語の意味はすべて、以前使われていたものからか

図7.2　アル＝クドゥスの音楽ライブで動画を撮る女性。彼女の番号はスマートフォンケースにしまわれている。撮影：Maya de Vries

け離れており、しかも見たところ意味が理解できそうに思えることがさらに誤解を招いています。

　他のケースでは、高齢の生徒が「インターネットを開いてください」と言われます。スマートフォンを見てみると、「インターネット」と書かれたアイコンがあります。しかし彼らはそこで、若者は何かChromeとかGoogleとか、Firefoxだとかいうものを使ってインターネットにアクセスしているのかもしれないと気づきます。誰もネットにアクセスする色々な方法の違いを説明してくれません。もともとインストールされている「アルバム」と、それとは別にある「Googleフォト」の違いは何なのかもわかりません。スマートフォンは様々な形容詞で表すことができますが、「直感的」はその中に含まれません。

スマートフォンが人々を若々しくする

　伝統的役割の逆転や、年若い親戚の忍耐不足、非直感的なスマートフォンのデザインなど、最初は苦労するものの、高

齢者は一般的になんとかスマートフォンを使えています。では彼らはなぜ、これほどの努力をしてまで「若者のもの」を取り入れようとするのでしょうか。当プロジェクトの初期の頃は、各調査地に共通して、スマートフォンは「デジタルネイティブ」と呼ばれる若者世代にとってより「自然」なものであると考えられていました。この段階では、スマートフォンは年齢による差を強化する境界を体現していました。つまり、年齢に基づくデジタル格差です。高齢者がスマートフォンの習得を頑張るのは、新しい機能以上のものを得られるからです。かつては若者と深く結びついていたデバイスを使えるようになることは、実は高齢者にとって若々しさを感じられることでもあるのです。一度高齢者がスマートフォンをマスターすると、スマートフォンは若者と中高年を隔てる障壁ではなく、その障壁の瓦解を象徴するものへと変化します。「サクセスフル・エイジング（幸福な老い）」の時代において、この新しいデバイスとそれに付随する可能性を受け入れることは、活動的であり続け、絶えず自身を改革するということにつながります。

本書の著者は『Ageing with Smartphones』シリーズの中で単著を書いています。互いに異なる調査地で老いが意味することはそれぞれ全く違います。そして年齢による分類は、その人自身の感じ方や、その人が周囲からどう見られているかということに比べればさほど重要ではありません。既に述べたように、カンパラでは40歳になると年寄りと見なされるかもしれませんが、日本では80歳でも老いたとは感じないかもしれません。パレスチナの人々は40代、50代の比較的若い時期に、衣服や、その他にも年長者であることを示す立ち居振る舞いへと変化する傾向があります。

その他の調査地のほとんどについて、これらの単著では老いの体験の劇的な変化が示されています。ビートルズが想像したような、64歳で孫に囲まれて揺り椅子を揺らすような、伝統的な老人のカテゴリーはほとんど消え去りました。調査参加者の中には、60歳、70歳、80歳の誕生日に年老いたと感じることを予想していたが、結局そうはならなかったという人もいます。むしろ新たな格差は、どの年齢でも起こりうる身体が弱るという体験と、何十年にもわたる若い頃からの延長という感覚をもたらす、十分に健康な状態の間にあります。いくつかの調査地の高齢者はザ・ローリング・ストーンズを聞き続けていますが、今はSpotifyで聞いています。そしてデートもしたいと思い

ますが、今はPlenty of Fishなどオンラインのマッチングサイトを使います。このように、若さを感じる機会としてのスマートフォンの習得は、より一般的な老いの経験全体の変化のパターンにぴったりと当てはまります。この要素は、文化大革命によってきちんとした青年時代がなかったと感じる上海の高齢者にとって特に重要です。定年退職後の今、スマートフォンの助けを借りて、彼らはようやく若々しさを謳歌するプロジェクトをはじめられるのです。

　したがって、スマートフォンが与える影響は、老いの経験がどのように変化しているかというより広い文脈に大きく依存します。アイルランドでは、スマートフォンが人々に若さを感じさせるのは、主に退職後の裕福な人々が他の様々な方法によって老いの過程を逆転させることができたからでした。もうひとつの例は、ウェルネスの知識を培ったり、環境保護活動に積極的に取り組んだり、こうしたことにより多くの時間を費やすことで、持続可能性が地球だけでなく高齢者自身にもある程度適用されることです。対照的に、パレスチナの人々は伝統的な年功序列の理想型を保ち、それに応じて行動を変化させることに抵抗がなさそうです。

　こうした変化の最後のひとつは、祖父母といった伝統的な老いのカテゴリーが、デジタル形式での表現を通じて新しい形を得て、活力を増しながら存続していくことです。イタリア語で祖母を意味する「ノンナ」の概念はこの一例です。ポップカルチャー、特にイタリア以外の場所では、ノンナはローカルな伝統や素朴さ、料理、気遣いなど多様なものの理想化を意味するイディオムのようになっています。また、「本場イタリア」の印として広告などで広く使われています。今日のイタリアでは、祖母の主要な役割は子どもの面倒を見ることです。実用的かつ経済的なサポートを家族に提供します。NoLoに暮らす女性の多くは、60代や70代で娘や息子の近くに引っ越して、積極的に孫の世話をします。こうした場面や、日常生活のその他の局面でもスマートフォンは主要な道具となっています。例えば、WhatsAppはスケジュールを立てたり、家族や友人と写真や動画を共有したり、個人の趣味や活動を追求する時に広く使われています。こうした例は図7.3に示す動画でも見られます。

　この場合スマートフォンは、人々に若々しさを感じさせるというよりは、既存の伝統的な「老人」のカテゴリーをより現代の生活に適したものへと作りかえています。

図7.3　動画『ノンナ』　http://bit.ly/_nonnas

スマートフォンの使い方を教える/学ぶ

スマートフォンの学習にはどのようなスキルが含まれているでしょうか。Dijk と Deursen[8]は以下に示す6段階のスキルがデジタルリテラシーの向上に必要だといいます。

1）　操作スキル：特定のボタンの使い方などの理解
2）　形式スキル：メニュー画面の構造やハイパーリンクなど、インターフェースの形式を理解する能力
3）　探索スキル：検索方法の理解
4）　コミュニケーションスキル：ソーシャルメディアの使用など
5）　コンテンツ作成スキル：音楽ストリーミングで自分のプレイリストを作成するなどのスキル
6）　戦略スキル：プライベートや仕事上の目標達成のためにスマートフォンを使用できる能力

これらのスキルひとつひとつが、満足に使えるユーザーとそうでないユーザーの間に新たなデジタル格差を生む原因となり得ます。これはDonnerが著書『Beyond Access』[9]で詳細に検討している点です。なぜなら、これはしばしば発展途上国の特徴でもあるからです。多くの人がスマートフォンを手に入れて、インターネットにアクセスできるようになったからといって、格差がなくなるわけではありません。ある段階のスキルを習得しただけでは、スマートフォンのその先の展開を知ってい

るか知らないかによって他の制約や格差を強調するだけかもしれません。

私たちの研究は、老化に伴って自分が弱くなる経験をしはじめた高齢者を含むため、こうした点は特に明確に現れています。認知機能の低下や関節炎、手指の震えや視覚障害など、こうした衰えはデバイスの使用そのものにも影響します。このため、一方では、スマートフォンはその複雑さからスキルの問題を拡大します。他方、高齢世代は器用さの喪失に直面しています。その結果はエスノグラフィーを通して日常生活の一部に見ることができますが、スマートフォンをこの世代に教えるという手法を通じて最も簡単に見て取ることができます。高齢者のスマートフォンを習得したいというモチベーションや、スマートフォンを使用する日常生活の状況、そして特にスマートフォンの入手、学習、活用に関する世代間の緊張関係というより広い文脈も考慮する必要があります。最後に、第2章で取り上げてからすべての章で見てきたように、本章でもスマートフォンというデバイスに対する相反する態度の問題に言及します。

プロジェクトメンバーのうち何人かは、スマートフォン全般あるいはWhatsAppに限定した使い方講座で1年以上にわたって教えました。教室に通う生徒たちは様々な悩みや期待を持っていました。サンティアゴでは、ある女性はInstagramに後で投稿するためにHDR（ハイダイナミックレンジ）で写真を撮りたいと思っている一方、ある男性はビラに記載されているQRコードを読み取るためのアプリをダウンロードしたいと思っています。参加者によってはモバイルデータ通信（有料）とWi-Fi（無料）の違いや、「クラウド」の概念を理解するのが難しいと感じ、また別の参加者はタッチスクリーンをうまく使えませんでした。こうした困難や期待に影響を与える要素には、これまでの使用歴からスマートフォンにどれくらい親しんでいるか、家族はどの程度サポートしてくれるか、一般的な教育レベル、身体能力、そして定年退職してからどれほどの時間が経過しているかといったことが含まれます[10]。

ピュー・リサーチ・センターが行ったアメリカの高齢者に対する最近のアンケート調査[11]によると、高齢者の3分の1が電子機器（スマートフォンを含む）の使用に対してあまり自信がないか、全く自信がないと感じています。この自信のなさから、4分の3の高齢者が新しい機器を使用する際に手助けが必要だと回答しています。Maríliaが教えた72歳の男性は、ミスを犯すことへの恐怖が老人と若者の大きな違いだと言います。

> 若者が間違いに気づいたとき、彼らは自分で自分を笑います。なぜなら彼らは過ちを犯すことを許されているからです。だけど人は年を食った大人に対してはそんなに寛容ではありません[12]。

このため友人の多くは、失敗すると非常に恥ずかしい思いをして、それが怖くなって挑戦できなくなると彼は言います。加えて、彼らは「ぼったくられ」たり、「重要な情報を消去」してしまったり、あるいは「間違ったボタンを押す」ことでデバイスそのものをダメにしてしまったりすることを恐れています。彼らはスマートフォンを機械と見なしているので、何かうまくいかなかったときは端末が故障しているに違いないと考えます。このため、若い人がスマートフォンは壊れているはずがない、いくつか前の手順に戻って別のやり方をする必要があると言ったとき、高齢者にとって若者が言っていることを理解するのは難しいのです。

こうした恐怖心はしばしば、新たなテクノロジーは高齢者にとって「自然」ではないといった、高齢だという理由で貶められているというより一般的な感覚と結びついています。対照的に、高齢者はこうした困難を「自然」だと見なしており、「テクノロジーのことはわからない」「自分の頭はこれに向いていない」などと口にします。そして講師が隣で見ていてくれないと何もできないと主張します。しかし中には最初から冒険心のある人や、後からそうなった人もいます。上述のピュー・リサーチ・センターによる研究によると、高齢者が一度インターネットを使えるようになると、「電子機器やデジタルコンテンツに対して高度なレベルで」関わるようになります。例えばスマートフォンを持っている中高年のうち、76%が1日に数回インターネットを利用します。

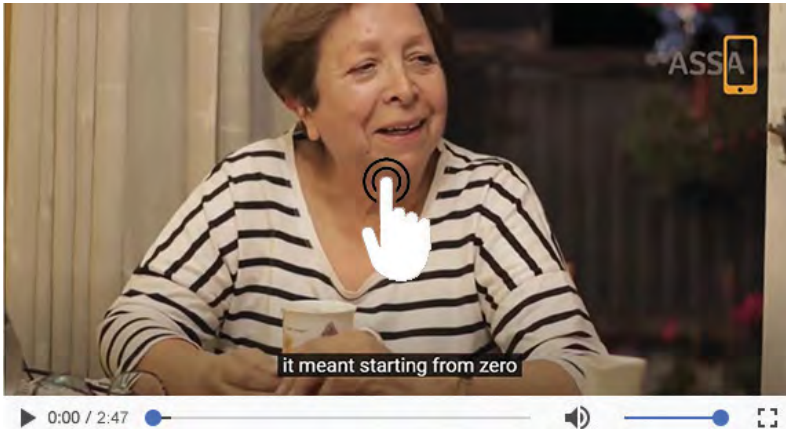
高齢の生徒は共通して、膨大な数のメニューや操作、そしてスマートフォン上で同じ作業をするのに異なる方法があることに圧倒されると口にします[13]。大抵の場合、アプリや機能の配列に明確な、あるいは論理的な階層構造が存在するわけではありません。Android 端末を使用している生徒の多くは、ホーム画面とアプリ一覧画面の区別がつきません。同じ壁紙を設定している場合はなおさらその傾向があります。生徒が最もよく直面する問題のひとつは、選択肢が多すぎるということです。例えば、ある写真をアルバムから選んでシェアしようとするとき、彼らは様々な選択肢に遭遇します。ハート、縦に3つ並ん

だ点、3つの円が重なったもの、四角と矢印、四角いスマイルとT、絵の具パレット、V字に並んだ点、ゴミ箱……一体どれが「シェア」なのでしょう（図7.4）。

また生徒の多くは、「タップ」と「長押し」を区別することが難しいと感じます。自信のなさから、アナログの世界でドアベルを鳴らすときのように、確実にボタンを押せたと確信を得るため長くしっかり押したいという気持ちになるのかもしれません。しかしその効果はタップとは全く異なります。また、正確にある箇所を押すことが難しい場合もあり、これもまた全く異なる結果をもたらす可能性があります。サンティアゴのヴァレリアに関する動画は、こうした事例のひとつです（図7.5）。

生徒たちがスマートフォン教室にやってくる動機は様々ですが、多くはWhatsAppを使えるようになりたいという理由でやってきます。70歳のマリア・テレサがスマートフォンを使うと決

図7.4　これらのアイコンのうち、「シェア」は一体どれなのか。撮影：Alfonso Otaegui

図7.5　動画『ヴァレリア』　http://bit.ly/valeriasmartphone

めた理由は、「WhatsAppのためです。みんなが使っているし、取り残されたように感じて、だからこれを買わないといけなかった」。確かに、ベントの高齢者の中には、スマートフォンというより「WhatsApp用端末」を買ったような人たちもいます。この結果、Maríliaの授業内容のほとんど、Alfonsoの4分の3、そしてMayaが行ったワークショップのいくつかはWhatsAppの使い方だけを取り扱うことになりました[14]。

ダル・アル＝ハワでMayaがスマートフォン講座をはじめたとき、ヌラは既にスマートフォンの使い方を知っていたし、よく使っていたにもかかわらず、募集開始直後に登録しました。いざ講座がはじまると、ヌラはヘブライ語の十分な知識があり、英語も少しわかるので、これらを活かして関連する資料をアラビア語に翻訳して他の生徒を手伝うようになりました。特にWhatsAppの授業では大変役に立ちました。講座ではボイスメッセージや位置情報の共有、連絡先の共有、写真の送信、バックアップの取り方など、WhatsAppの機能すべてを学びます。あるとき、ヌラはファイルやフォルダのバックアップを教えている際に誤って自分のWhatsAppを消去してしまいました。数分探してもWhatsAppが見つからなかったとき、ヌラは感情的な様子で助けを求めました。彼女は数分間でもWhatsAppから離れなければならないことに深く落胆していました。「失われた」アプリへのいらだちと怒りから彼女は、この教室では何も学べない、講座を続けたくないといいました。Mayaは最初、ヌラのスマートフォンのメモリが満杯だったので問題を解決できませんでした。最終的に、WhatsAppのバックアップファイルを整理したと

ころ、メモリに十分な空きができてWhatsAppを再インストールできました。すべて解決したのです。ヌラも落ち着いて、教室全体に安堵のため息が広がりました。

ヌラのケースでは、2つの要素からストレスが生まれていました。ひとつは、親戚や友人、あるいはアクティビティとのつながりから切り離されてしまうのではないかという考えです。もうひとつは、自分自身でこの問題を処理できなかったという事実です。この出来事は、彼女自身が自分の生活インフラになっているものの働きを完全には理解していなかったということを明らかにしました。これは、年を取ると他人に頼らざるを得なくなることへの不安を増大させるような経験です。ヌラの例はスマートフォンの矛盾した側面を表しています。スマートフォンの使い方を習得することは、自立性を高めると同時に、新たな形の依存を作り出しているのです。

スマートフォンの習得に関する議論の最後に、ほとんどすべての人がデバイスと何らかの関わりを持つことを表す事例を示したいと思います。カンパラのメアリーは50代ですが、これまで一度も読み書きを習ったことがありません。彼女はSamsungのスマートフォンを持っていて、これは元夫からの生活費を受け取ることで彼女が比較的恵まれた境遇にあることを示しています。10代後半の子どもたちが彼女にアプリやソーシャルメディアの使い方と併せてスマートフォンを教えたといいます。メアリーによれば、WhatsApp以外インターネットはほとんど使わないので、データ容量を日毎に買っているそうです。ほとんどのアプリは使われていませんが、音楽はよく聴きます。友人から楽曲をBluetoothで送ってもらい、今では100を超える曲がスマートフォンに入っています。メアリーは子どもたちが学校の寮にいる間、家でほとんどひとりで過ごします。退屈なときは、スマートフォンで猫の世話をするゲームをします。このゲームは16歳の娘がダウンロードしてくれました。「Why We Post」プロジェクトでも指摘したとおり[15]、スマートフォンやソーシャルメディアの使用に関して、読み書きができないことは予想されるほど大きな障害とはなりません。

このセクションでは、最初に提示したDijk と Deursenによる6段階のスキルにおおよそしたがって議論しました。まず、基本的な操作の習得にさえつまずく人々の検討からはじめました。印象的だったのは、ひとりひとりが自身のレベルで、自分の興味関心やこなしたいタスクにスマートフォンを適応させる独創

性です。スマートフォンは必ずしも格差を減少させるわけではありませんが、しかしそれに対応することはできるのかもしれません。

高齢者向けのアプリやデバイス

裕福な国々で高齢化が進む中、高齢者向けに特別にデザインされたテクノロジーを開発しようという試みが生まれるのはごく自然なことでした。そのひとつがDoro 8040というスマートフォンです（図7.6）。この端末のホーム画面には、4つまで連絡先のイメージ画像を表示することができます。ある91歳の老人はテクノロジー恐怖症で、電話番号を入力して電話しなければならないとき、スマートフォンをうまく使えません。しかしDoro 8040のデザインなら、近しい親戚4人の連絡先をホーム画面に画像と一緒に設定することができます。

図7.6　Doroの画面。よく使う連絡先のクイックボタンを設定できる。撮影：Daniel Miller

スマートフォン端末だけでなく、アプリにも高齢者向けに作られたものがあります。例えば、上海で使われている美篇（Meipian）というアプリはその一例です。美篇は中国語で文字通り「美しい作品」を意味し、写真やテンプレートを編集できるアプリの機能を表しています。このアプリのアクティブユーザー数は1億5000万人にも上り、そのほとんどが40歳から60歳の間の世代です。彼らは経済的に余裕があり、自由な時間が多く、自分を表現したいという願望を持っています[16]。Xinyuanが行ったアンケートでは、美篇が最も人気のアプリでした。調査参加者のひとりである上海の沈さんは、1週間に少なくとも2回、美篇を使ってWeChatに投稿します。彼女は美篇の使い方を地域のコミュニティスクールで開かれた高齢者向けパソコン教室で学びました。その教室では、講師が高齢者でも使いやすそうな便利なアプリを紹介していました。

WeChatでは1回に9枚の写真を投稿できますが、美篇では100枚まで投稿できます。これは沈さんにとって魅力的です。

> 人生の素晴らしい瞬間をきちんと完全に記録したいのです（中略）大抵2日間の旅行で何百枚も写真を撮ります。

この「人生をきちんと完全に記録したい」という欲求を中国の高齢者は広く持っています。彼らはまた、オンラインでの投稿を出版と同じようなステータスを持つ形式と見なしています。彼らの投稿に対する態度は、毎日「意識の流れ」式の投稿を特に真剣に考えずにしている人々のそれとは大きく異なります。別の調査参加者、施さんはその違いをこう語ります。

> 以前息子はネットの投稿をいちいち騒ぎ立てる人はいないといっていましたが、私は、自分が共有することばひとつひとつは時の試練に耐えうるに足るものであるべきだと信じていると彼にいいました。私は真剣に向き合っているのです。

年配の世代は、日常生活を継続的に表現する形式のコミュニケーションツールがない時代に育ちました。かつてはラジオ、テレビ、新聞などのマスメディアを通じてのみ読者や聴衆を得ることができ、またこれらはすべて厳しく制限されていました。したがって彼らは、公の場で自己を表現することは注意深

く検討する価値のあることだと考えています。美篇の主な収入源はユーザーのデジタルアイテムを製本する印刷サービスです。印刷サービスは高齢者の間でますます人気が高まっています。「スマートフォンで本が書けるなんて思ってもみませんでした！」。孫の写真が表紙に印刷された、美篇の投稿をまとめた「本」を受け取ったとき、朱さんは思わず叫びました。

中国での美篇の使われ方を見ると、既に議論した中国と他の調査地との違いが思い起こされます。ブラジルとチリでは、高齢者はスマートフォンの使用に際して直面する困難を年齢によるごく「自然」な現象だと見なしています。彼らは、視力の低下や手の震えなどの身体的な問題は、認知機能にも及ぶより広範な機能低下の一部であると考えることがあります。このため、彼らは若者が自分たちよりも自然なスマートフォンの使い手であると考え、自分がテクノロジー恐怖症なのは自然なことだと思います。

対照的に上海のケースでは、以下の動画（図7.7）が示すように、段さんのような定年退職後の女性が自分の歌のフォロワーを作るなど、全く新しい次元の発展を人生にもたらすことができるのです。スマートフォンは段さんにとってかけがえのない物となっており、自分が死んだ後はその中身を死後の世界にも持って行けるように、端末を燃やしてもらいたいと思っています。

こうしたスマートフォンに対する前向きな関わり方は、中国が歴史的に長老政治を行ってきた傾向にあることを反映しています。第2章で触れたように、デジタルメディアを使用するスキルを持つことは、善良で生産的な市民の義務だと見なされて

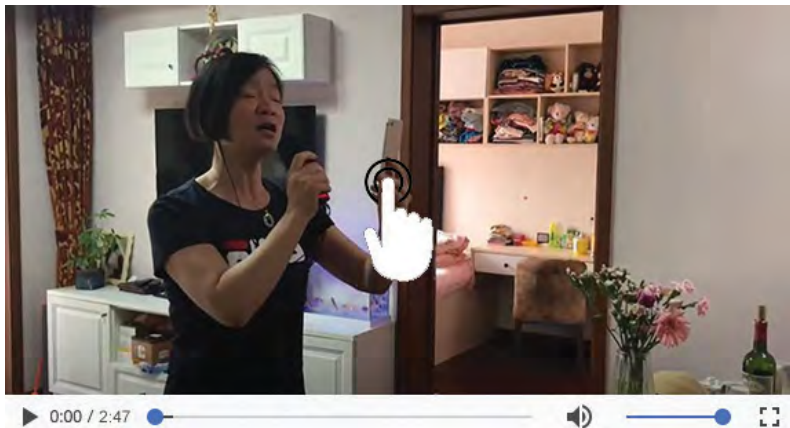



図7.7　動画『スマートフォンには私が好きなものすべてが詰め込まれている』　http://bit.ly/ carriesallmylove

います。これは近代中国国家建設への貢献を表しているのです。上海は、スマートフォンに対して高齢者が若者よりも高い親和性を示す可能性のある土地です。ここから導かれる結論はこうです。スマートフォンの使用はごく自然なことだと考える高齢者がいるならば、ブラジルやチリの人々は、実は年齢によって烙印を押されているのかもしれず、とするとこれは切実な問題です。確かに、この烙印は端末のテクノロジーに起因する課題と同じくらいスマートフォンの習得を妨げる可能性があります。

スマートフォンの課題と利点

人々とスマートフォンとの関係性に年齢が及ぼす影響については、より一般的な例が他にもあります。例えば強盗に遭うことへのより強い恐怖です。ベントの調査参加者によれば、「白髪であるというだけで、既にターゲットになっています」。67歳のヘレンはスマートフォンに保存している孫の写真をすべてMaríliaに見せられず残念がりました。「何も持ってこなかったの。安全じゃないから」。このとき彼女たちは毎日多くの人が行き交い、運動に使う大きな広場で話していました。この広場は、サンパウロで200か所ある、市が提供する無料Wi-Fiが使えるスポットのひとつです。しかしMaríliaの調査参加者たちは皆、外で電話したりテキストメッセージを打ったりするのは安全ではないといいます。

用心深くなるのには理由があります。サンパウロでは2019年に入って最初の3か月間に、毎時平均13台の携帯電話が盗まれました。これは窃盗事件全体の63%に上ります[17]。2018年4月にMaríliaが話した60人の調査参加者のうち、約半数が自分か家族が最低1回はスマートフォンを盗まれたことがあると答えました。

結果として、人々は自身とスマートフォンを守るために様々な対策を取っています。例えば、65歳のルーシーは道で絶対に電話に出ないといいます。「ただ鳴りっぱなしにするの」。67歳のリリーは例外も設けています。「鞄の中をさっと確認して、もし子どもからの電話だったら近くの店に入って電話に出ます」。中には、出かけるときはスマートフォンを家に置いていくという人もいます。72歳のホセもそのひとりです。彼は自分のiPhoneを家の外に持って出たことがありません。出かける

ときはより安価なAndroidのスマートフォンを持って出ます。他には、旧型のスマートフォンが泥棒にとってあまり魅力的でなくなることを期待して、ひとつの端末を長く使い続けるという戦略もあります。59歳のビアはこの戦略を取っています。彼女は「この端末は古いし、誰も欲しがらない」といいます。最後に、最も一般的でない方法は、「泥棒用携帯」として知られる2台目のスペア端末を鞄に忍ばせておくことです。これは昔から行われてきた対策で、特に車を運転する女性によく見られます。もし運転中に強盗に遭った場合、そのために用意しておいた偽のバッグを手渡すのです。街頭犯罪率が高いのはブラジルに限った話ではありません。チリの調査参加者も公共の場でスマートフォンを確認することに躊躇を覚えるといいます。結果、ある人はこのような対策を取りました。「ポケットの中でバイブを鳴りっぱなしにするんだ。どこか安全な場所に着いたら――例えばギャラリーとか――ポケットから取り出して確認するかもしれない」。

犯罪率の低い京都では、公共の場でスマートフォンを使う人がよく目に付くという全く逆の現象が見られます。京都の調査参加者はこうした軽犯罪を警戒しておらず、よくリュックの外ポケットやズボンのバックポケットに携帯電話を入れています。外国人、日本人を問わず観光客がよく着物を着て街を歩いている京都では、すぐに自撮りができるように帯にスマートフォンをはさんでいる光景が見られます。

より一般的には、人々はプライバシーの喪失、自分が部分的にしか理解していないテクノロジーによる監視や干渉の可能性を恐れています。アル＝クドゥスでのスマートフォン講座でオープンネットワークのWi-Fiへの接続方法を教えたとき、15人の参加者のうち3人しかこうしたWi-Fiスポットが無料であることを知りませんでした。彼らは自分が契約しているモバイル回線以外使ったことがありませんでした。この新たなリソースについて知ったとき、彼らはこれが安全なのかどうか心配しました。Mayaの手を借りてコミュニティセンターのWi-Fiに接続したとき、74歳のアミナは家に帰ってもこのWi-Fiに接続されたままなのか尋ねました。このように、多くの人は料金に関してWi-Fiとデータ通信を混同しています。

これまでの章で指摘してきた年齢に基づくデジタル格差の拡大は、完全オンライン化を推進する政府の傾向にも見られます。例えば、チリの上院は公共サービスのほとんどをデジタル化することを目標とした「国家デジタルトランスフォーメーシ

ョン」[18]法案を可決しました。紙面でやり取りしたい場合はそうしたサービスを特別に希望し、またその理由を説明できなければなりません。2017年には、イスラエルがデジタル国家建設を目指して大規模な改革に着手しました。この改革では地方と国の両レベルの政府サービスをデジタル化することが基本となっています。賛成派は、「経済成長の加速化」から「社会的、経済的格差を減少させ、政府をよりスマートですばやく、市民がアクセスしやすいものへと変化させ、イスラエルをデジタル方面でのグローバルリーダーにする」[19]ことまで、改革がもたらすメリットを幅広く主張しました。しかしLailaとMayaは、ダル・アル＝ハワのパレスチナ人は高齢者も若者もこのビジョンに含まれていないと感じました。なぜならパレスチナ人の多くはデジタルリテラシーを欠いているか、ヘブライ語の読み書きができないか、またはその両方だからです（図7.8）。

　この問題は政府に限ったことではありません。上海のとある公立基幹病院は、患者の多い診療科の窓口での診療予約受付を

図7.8　高齢者向けの緊急通知アプリ。ヘブライ語のみの提供で、アラビア語はない。撮影：Maya de Vries

廃止すると発表しました。予約サービスはすべてオンラインシステム上のみに限定されることになります。病院はこの決定を混雑と順番待ち解消の手段だと考えています。しかしこのような施策は、主に高齢者や、あるいは経済的に恵まれない人など、デジタル予約に必要なスキルを持たない人々に驚きと不安をもたらしました。

こうした展開はスマートフォンへの依存度を高めますが、年齢による疎外感を経験している高齢者はこの依存を嫌うかもしれません。ダブリンの調査地で出会ったサラは、子どもができる前はコンピューターを使って仕事をすることに何の問題もなかったといいます。残念ながら、時は過ぎてテクノロジーも大きく進歩し、彼女は時代の波に取り残されてしまいました。彼女は現在の会話に完全に参加することができず、別の時空に生きているかのようです。従兄弟たちは彼女にFacebookをはじめるよう勧めましたが、代わりに彼女はコーヒーを飲みに自宅へ立ち寄ることを提案しました。

サラは、家族や友人が自分にあわせて行動を変えていることに気づいており、そのことを恥ずかしく思っています。旅行に行くときは、飛行機の予約から旅行中家族に連絡を取ることまで、銀行役員である夫に頼りきりです。彼女は周囲と自分との差がこの先さらに悪化するかもしれず、また自分自身ではこの差を埋められないことに気づいています。彼女にはしかし、デジタルの世界に彼女を連れ戻してくれるイーファという友人がいます。イーファはサラに代わって読書クラブのWhatsAppグループで流れるメッセージを確認します。サラはこうしたデジタルスキルを習いたいと思っていますが、ひとりでは行きたくありません。幸運にもイーファが一緒に講座に参加してくれることになりました。

こうした一連の問題の最後も犯罪に関係した課題です。高齢者はしばしば悪徳商法やサイバー攻撃、詐欺の一番の標的にされます。ブラジルでは例えば、2018年前半には1日に2万6000回近いネット詐欺が試みられました[20]。こうした詐欺は非常に巧妙で、景品当選のリンク、求人や特典オファーを装ったものなど多岐にわたります[21]。これらの詐欺はしばしば銀行の口座情報を得ようとし、その後恐喝やさらなる詐欺につながります。実際に詐欺の主要ターゲットとなるだけでなく、高齢者は詐欺被害に遭った友人や近所の住人、家族の話を共有し合う傾向があります。これらすべてが新しい技術に対する全体的な恐怖を生み出し、第2章で議論したテクノロジーに対する否定的な言

説を増長します。高齢者は、スマートフォンで連絡を取るくらいはできるようになるかもしれないが、詐欺に遭っていると気づけるほどには習熟できないのではないかと心配するのです[22]。

こうした問題を列挙した理由は、これらがすべて特に高齢者に影響を与えているからです。しかし同時に、スマートフォンは問題の数と同じくらいの利点を高齢者にもたらします。これはヘルス分野で最も顕著です。身体の弱さや障害、うまく動けないといった様々な不調の影響を最も受けやすいのが高齢者です。アイルランドに住む、身体障害を持つ67歳のクリスはその一例です。彼は公営住宅で育ち、12歳で働きに出されてから、主に建設現場の仕事をしてきました。2005年に障害を負ってから、彼はシニアカーに乗らないと外出できなくなりました。

クリスはスマートフォンを生命線と見なしており、40以上のアプリを使用しています。特に重要なのはネットショッピングです。なぜなら、ダブリンの調査地のひとつで、彼の暮らすクアンには安い衣料品のアウトレットがないからです。クリスはアメリカから衣服を取り寄せられるアプリを持っており、またWishという中国のeコマースアプリも利用します。彼の真の情熱はRadio Carolineに注がれています。これは建設現場で働いていたときに聴いていた海賊放送のラジオです。Radio Carolineは今現在も3つのチャンネルがあります。現代ポップスを流すチャンネルと、60年代、70年代の楽曲を放送するチャンネルがひとつずつです。加えて、クリスはFacebookでダブリンのローカル放送を聴きます。スポーツ関連では、マンチェスターユナイテッドのアプリを使って地元のダーツチームをフォローしています。時にはGoogleマップのストリートビューを使って各地を「訪れ」ます。クリスは病院で過ごす時間が長いので、Googleでありとあらゆる健康関連の情報を検索し、生体医療や補完治療について調べます。またスマートフォンで病院に行くためのタクシーに連絡します。

79歳のカミラは二度も夫を亡くしました。彼女には子どもがおらず、ダル・アル＝ハワのアパートの1階にある、寝室がふたつある部屋にひとりで住んでいます。カミラは自分が無防備であることを痛感しており、家には誰も上げません。彼女はつい最近スマートフォンを購入して、徐々に使いはじめました。しかし既に彼女はスマートフォンによって車で1時間ほどの場所に暮らす妹と連絡を取りやすくなったと感じています。今はWhatsAppのおかげでより頻繁にチャットができるようにな

り、WhatsAppはYouTubeを押さえてカミラの一番お気に入りのアプリになりました。彼女は新たなデザインを知るためにYouTubeで雑誌『Burda』のチャンネルを視聴します。裁縫、編み物、そしてパン作りが彼女の主な趣味で、いつも新しいアイデアや刺激を探し求めています。カミラは以前、YouTubeのアプリが存在していることすら知らず、ブラウザを開いてYouTubeを検索していました。スマートフォンのワークショップに参加してから、YouTubeアプリを利用するようになりました。

　高齢者がスマートフォンを使うことによって利益を得る事例は本書全体を通じて語られています。新型コロナウイルス感染症のパンデミックに伴うロックダウンの経験は、機動力を欠く高齢者にとってなぜオンラインコミュニケーションがこんなにも重要となっているのか、その一端を世界に知らしめました。対面での会話や抱擁を何か月も恋しく思う一方で、オンラインコミュニケーションなしでのロックダウンは考えるだけで悪夢のように感じたことでしょう。こうした一連の正負両方の効果を考えると、スマートフォンに対する相反する態度は決して一貫性のない反応ではないことが再度明らかとなったように思われます。それは、私たちの生活にスマートフォンがもたらす影響に対しての唯一合理的な反応なのです。

結論

　序章で私たちはエスノグラフィーを「全体文脈化」と呼びました。スマートフォンを文化的価値観や社会関係に根ざしたものとして理解しようと試みているのです。この点からいえば、社会階級やジェンダーなどより一般的な社会的要素とスマートフォンとの関係について本章を書くことも可能だったでしょう。しかし年齢を例として選択した理由は、それがこの研究プロジェクトが基礎とする要素であったからです。前章で扱った個人、人間関係、社会という文脈の中のスマートフォンに関する証拠と、本章で示した証拠が結びついたとき、文脈を考慮することに伴う複雑性が明らかになりました。私たちはよく「表現している」「体現している」「表している」といった単語を使用する傾向にありますが、しかし文脈を特徴づけるものについてもより深く掘り下げる必要があります。

　いくつかの事例では、共進化と呼ぶのが最もふさわしい状況が見られました。イタリアの「二世」の若者のようなグループ

は、スマートフォンとの関係と自分たちのより広範なアイデンティティとを同時に発展させています。共進化は、フルタイムの仕事生活から定年退職を迎えるときのような、大きな人生の変化にいかにスマートフォンが適応していくか説明する際にも有用かもしれません。スマートフォンは新たな生活様式を整理するためのハブとなっています。このような定年退職に関連するスマートフォンの使用は、本書の中で詳しく説明されています。その中ではしばしば、前章のタイトルにもなっている「クラフトする」という単語が使われています。

デバイスに対してテクノロジーとしてではなく、ある種の表現として接するとき、スマートフォンの非常に異質な役割が見えてきます。この観点から見ると、デバイスは年齢そのものとの特定の関係性を表すようになります。高齢者がどんなに困難であろうともスマートフォンを習得しようとする理由を考えると、このことが明らかになります。技術的な問題とは別に、これはスマートフォンの意義を反転させます。私たちのスマートフォン講座を受講する前は、高齢者にとってスマートフォンはデジタル格差の象徴であり、高齢者は「デジタルネイティブ」である若者世代から切り離され、排除されていました。しかし一度使いこなせるようになると、スマートフォンは高齢者にとって自分自身の若々しさを表現するものへと変容します。若者のテクノロジーと結びつくことで、こうした新たなスマートフォンユーザーたちは自分が若返ったように感じる可能性があります。潜在的には、彼らはSpotifyでお気に入りのロックミュージックを見つけるかもしれません。しかしより重要なのは、スマートフォンが彼らと現代世界とを即時につなぐことができるかもしれないということです。

3つ目の特徴は世代間の関係性の中でスマートフォンについて検討すると明らかになります。これはより広範な分野における権力を組み込みます。何十年にもわたって蓄積された経験と知識に基づいて、多くの社会で知恵と年齢が単純に一体的な相関関係にあると想定されていた時代から、今や大きな歴史的変化が生じました。現在、スマートフォンは年長者が年下の人々に教えを請わなければならないかもしれない知識のあり方へのシフトを後押ししています。こうしたあり方は場合によっては敬遠されます。権力との関連性は、若者が高齢者にスマートフォンを教えるとき否定的で辛抱が足らず、あまり役に立たない様子から示唆されます。まるで彼らがこの関係において自分たちの有利な立場を譲りたくないかのように見えます。権力は、

本章で説明したスマートフォンを習得する際に遭遇するいくつものハードルにも関わっています。たとえ人々がスマートフォンとそのテクノロジーを使うための知識を得たときでも、必要な情報の探し方や、スマートフォンをうまく活用する術を知っているかなど、スマートフォンが使われる文脈によってはハードルや障壁に遭遇するかもしれません。そしてこうした障壁が新たなデジタル格差を生み出します。

文脈の中でスマートフォンを考える4つ目の、そして非常に異なる方法は、努力の形で理解できます。高齢者向けのスマートフォン使い方講座から、人々が習得にいかに苦労しているかということに対する理解を最も明確に得ることができました。スマートフォンを教えることで、高齢者にとって習得が困難なスマートフォンの機能を明らかにしました。手指の関節炎がある人にとってはアイコンを正確に押したり、長押しとタップを使い分けたりすることは容易ではありません。これは権力の問題ではなく、身体の弱さや手先の器用さの問題です。記憶力の低下や、これまで見たことがなくかつ壊れやすいデバイスを使用するスキルを学ばなければならないという点も問題になり得ます。多くの高齢者にとってこうした要因はレッテル貼りや自信の欠如の問題と密接に関連しているように思われます。中国の調査地では他の調査地と比較してこれらの問題があまり顕著でないことが私たちの研究で明らかとなり、したがって高齢者がテクノロジーから分離していることをなにか「自然」なものと見なすことはできません。

最後に、本章では年齢との関係と同じくらいスマートフォンに関連したより広範な文脈についても議論しました。例えば、ベントの高齢者は強盗を引き寄せるとしてスマートフォンを危険なものと見なしていました。さらに、高齢者向けにデザインされたアプリや端末を生み出す商業の介入もあります。加えて、スマートフォン使用に慣れていない高齢者がオンラインによる公共サービスから排除されるとき、デジタル格差はさらに拡大します。

まとめると、本章ではスマートフォンが社会的、経済的、文化的文脈の中で使用される様を探求するために年齢という主要な要素に着目しました。これらの結論は、どの社会的要素に注目したかに関係なく、多くのケースで当てはまります。さらにこれらは第2章で触れた若者のデジタルライフに関する優れた研究など、私たちが着目する他の多くの先行研究からも明らかです[23]。

ここで示された5つの観点は、それぞれ文脈化の過程における異なる側面を映し出しています。事をさらに複雑にしますが、これらすべてに当てはまる要素がひとつあります。それは変化の速さです。私たちとスマートフォンが互いに及ぼしあう影響は、その複雑さと深度において毎年進化しています。本章の最初で提示した若者のアイデンティティの共進化にしても、あるいは本章の最後になった今言及するデジタルインフラへの政府の新たな規制にしても、スマートフォンが社会関係や文化的価値観に関与するプロセスは並はずれてダイナミックです。

脚注

1 例としては「Yalla Italia」のツイッター（https://twitter.com/yallaitalia）や、「Young Italian Muslims」というNGOのFacebookグループ（https:// www.facebook.com/GiovaniMusulmanidItalia GMI/）が挙げられます。
2 Clough, Marinaro & Walston（2010）を参照。
3 Antonsich *et al.* による新イタリア人に関するEUの報告を参照。 http://newitalians.eu/en/
4 ハザーラ語はアフガニスタンのハザーラ人やハザーラのディアスポラによって話されている言語です。ダリ語と近い関係にあるペルシャ語方言で、アフガニスタンの主要言語のひとつです。ハザーラ語とダリ語の言語学的な区別は明確ではありません。詳しくは『Encyclopaedia Iranica Online』（2020）を参照。
5 移民の子どもは18歳までイタリア国籍を取得できません。イタリアの若者の多くは今現在継続して法律によって疎外されていると感じており、オンラインフォーラムや、NGOまたはコミュニティグループといった他のチャネルを通じて疑問を投げかけています。Andall（2002）を参照。
6 Giordano（2014）も参照。
7 Accessa（2018）によるアンケート調査「RG033 – Resultados – POnline 2017」を参照。これはサンパウロで行われているデジタルインクルージョンの取り組みで、無料のインターネットアクセスやデジタルスキルの講座を提供しています。調査によれば、回答者のうち70%がインターネットの使い方を自力で学ぶか講座を受講して習得し、家族の助けを得たという回答は4%に過ぎませんでした。

8 Dijk & Deursen（2014：6-7）
9 Donner（2015）
10 この背景には様々な老いの経験があります。詳しくはThumala（2017）とVillalobos（2017）を参照。
11 Anderson & Perrin（2017：3）
12 Leung *et al.*（2012）を参照。
13 Kurniawan（2006）
14 Duque & Lima（2019）
15 Miller *et al*.（2016：170, 207）
16 Zhao（2018）
17 Henrique（2019）
18 「Transformación Digital en el Estado」と呼ばれるこの法案は、紙と時間の節約という観点で擁護されました。首相はこの法律によって「国家の機能を近代化するのです。私たちは2018年にもなっていまだに多くの官僚手続きを紙で行っています」と主張しました。『Mensaje Presidencial de S.E. el Presidente de la República, Sebastián Piñera Echenique, en su Cuenta Pública ante el Congreso Nacional』を以下リンクから参照。https://prensa.presidencia.cl/ lfi-content/uploads/2018/06/jun012018arm-cuenta-publica-presidencial_3.pdf.
19 イスラエルのMinistry of Social Equality（2020）を参照。
20 Travezuk（2018）
21 O Globo（2018）
22 詐欺師の視点に関してはBurrell（2012）を参照。
23 これについて模範的な研究を行ったSonia Livingstoneやその他研究者の参考文献については第2章の脚注を参照してください。

8
スマートフォンの核心：
LINE、WeChat、WhatsApp

調査地：ベント―サンパウロ、ブラジル；**ダル・アル＝ハワ**―アル＝クドゥス（東エルサレム）；**ダブリン**―アイルランド；**ルソズィ**―カンパラ、ウガンダ；**京都/高知**―日本；**NoLo**―ミラノ、イタリア；**サンティアゴ**―チリ；**上海**―中国；**ヤウンデ**―カメルーン

最後から2番目の章がLINE、WeChat、そしてWhatsAppに焦点を絞っている理由は何でしょうか。これらのアプリを「スマートフォンの心臓」と表現する意図は何でしょうか。これを説明できる論拠は、世界各地のユーザーたちにとって、たったひとつのアプリがスマートフォンの最も重要な機能を代表しているということです。これらのアプリは、スマートフォンとほぼ同義といえるほど、日々のスマートフォン使用の大半を占めています。第7章で述べたように、ブラジル人の中にはスマートフォンが単にWhatsAppを使うためのデバイスとなっている人たちがいます。一方、日本では、スマートフォンを「私のLINE」と呼ぶ人たちもいます。

これらのアプリを「スマートフォンの心臓」と呼ぶもうひとつの理由は、こうしたアプリがしばしば人々が大事にしている物事を表現する道具になっていることです。私たちの多くにとって、人生で何よりも大切なのは、子どもとの関係、両親との関係、配偶者、そして親友との関係といった、核となる人間関係です。これらのアプリは、兄弟が協力して親の介護をしたり、子どもを自慢したい親が赤ん坊の写真を際限なく送ったり、移民が家族とつながったりするためのプラットフォームなのです。これらのアプリは、異国で暮らしていても祖父母として孫とつながるための手段なのです。こうした使用はすべて、

監視、依存、そしてストレスといった付随する問題をもたらします。本章ではまず、こうしたアフェクティブ（情動的）な次元について議論します。ここでいう「アフェクティブ」とは、気分、感覚、感情や態度など、アプリによって形成されたこうしたプラットフォームによって愛情や思いやり[1]の表現が可能となるその側面を意味しています。

次に、なぜこの話題が本書の最後から2番目の章となったのかということについて別の理由を提示します。本章では、エスノグラフィーの観点からいえば、おそらく最も強力な論拠がある議論を展開しています。ここで議論する3つのアプリは、しばしば家族内のような、より親密でプライベートな会話に広く利用される傾向があります。これにより最も重要なアプリとなっているだけでなく、同時に最もアクセスが難しく、また最も研究が難しい場所にもなっています。これほどに重要なコミュニケーション形式の使用とその結果について研究するには、直接参加し観察する必要があります。そのために必要な信頼と友情を築き、匿名性を保証するには何か月もかかります。したがって、エスノグラフィー以外のアプローチが、学術界が要求するものを提供できるとは考えにくいのです。

同じくこの2番目のセクションでは、これらのアプリが、私たちが普段「ソーシャルメディア」と呼んでいる個別のカテゴリーに終止符を打つ可能性がある点を検証しています。「Why We Post」プロジェクトで得られた概念上の前進のひとつは、「拡張性を備えた社会性（Scalable Sociality）」と呼ばれる視点です。ソーシャルメディア出現前は、主に2種類のコミュニケーション手段がありました。電話のようなプライベートな手段と、一般聴衆に向けた放送などパブリックな手段です。初期のソーシャルメディアでは、公共放送の規模を縮小し、FacebookやTwitterなどで数十人から数百人程度の人に向けて投稿できるようになりました。次に、たった数人の個人のみに届けるプライベートメッセージが発達し、やがてそれがより多くの人に向けて発出できるようになりました。本章でもこうしたチャネルについて取り扱います。結果として、小規模なグループから大規模なグループ、非常にプライベートな会話から完全に公共に向けたメッセージまで幅広く対応した、拡張性を備えた社会性が実現したのです。2021年までにこれはさらに発展しました。ここで扱う3つのアプリでは、テキスト、メッセージ、音声通話、そしてウェブ配信といったスマートフォンの要素が均等にブレンドされています。結果として、スマートフォンが持つコ

ミュニケーションのための機能全般から切り離された、ソーシャルメディアという独立したカテゴリーが存在する余地は、今日ほとんど残されていません。

もうひとつ別の主要な進化は、かつては独立したアプリによって提供されていた幅広いサービスが今やWeChatのようなプラットフォームに融合されている点に見られます。WeChatやLINEはそれ自体がある種スマートフォンのように感じられます。例えば、第3章で触れたように、ミニプログラム機能によってWeChatが他のアプリに置き換わり、またLINEはスーパーアプリ[2]のようになりつつあります。これらの変化は、こうしたアプリの多機能性とその結果について論じる本章の3番目および4番目のセクションの基礎となっています。さらにこの議論では、こうした発展をもたらした商業の力についても検討しなければなりません。

各アプリの歴史

LINEは韓国企業NHNによって2011年に日本で開発されました。最初は、日本の情報通信ネットワークに多大な影響を与えた東日本大震災後に社内用のメッセージサービスとしてデザインされました。災害時は電話がつながらなくなりましたが、データ通信はできたので、当時最も効果的な連絡手段となりました[3]。その後、このアプリケーションは2011年6月に一般公開され、2013年には日本で最も人気のソーシャルネットワークアプリになりました[4]。2018年時点で日本では7800万人が使用し[5]、世界では毎月1億6500万人のアクティブユーザーがいます[6]。これまでにタイ、台湾、インドネシアが主要市場として確立されました。LINEの普及率は、タブレット端末からのアクセスがあるため、日本ではスマートフォンの普及率よりも高くなっています。Lauraの調査参加者でLINEを使用していない人はひとりもおらず、多くの人が支払いやニュースのチェック、漫画を読むなど多様なサービスを利用しています。

WeChatは現代中国そしてXinyuanの調査地で最も人気が高く、またよく使われているアプリです。WeChatはスマートフォンでの使用を前提とした多目的のソーシャルメディアとしてテンセントによって開発されました。テンセントはQQ――Xinyuanが以前移民労働者について研究した調査地で最もよく使われており、今回の調査でも4番目に人気の高かったアプリ[7]

——を提供している企業でもあります。WeChatでは、文字とオーディオによるメッセージ、音声通話、ビデオ通話、位置情報の共有、マルチメディア共有や支払サービスが利用できます（図8.1）。さらに、タクシーを呼んだりネットショッピングをしたり、多彩な機能があります。WeChatの成長には目を見張るものがあります。2014年にはアジア太平洋地域で最もよく使われるメッセージアプリになりました[8]。毎月のアクティブユーザー数は2018年4月に10億人を突破しました。

WeChatには「公式アカウント」サービスの一部に「パブリックアカウント」と呼ばれる機能があります。ここでは組織や企業等、様々な団体がページを作成して、最新情報を公開したり、eコマースのサイトに人々を誘導したりすることができます[9]。ユーザーはマスコミから個人のブログまで1000万以上のアカウントから選んで登録し、情報を得ることができま

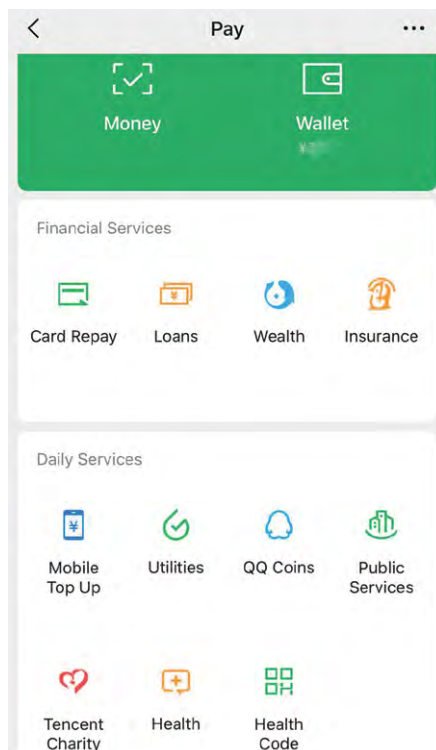



図8.1　WeChatの支払機能。スクリーンショット撮影：Xinyuan Wang

す。WeChat上の情報は保存して検索することができます。2015年にはひとりのユーザーが日に平均5.86本の記事を読んでおり、つまりWeChatは読書アプリにもなっています。ミニプログラムによる拡大については第3章で触れています。

WhatsAppは元ヤフー社員によって2009年に立ち上げられました。2011年には1日10億回メッセージが送信されていました[10]。2013年、ユーザー数は2億5000万人に達しました[11]。WhatsAppは2014年、Facebookによって190億米ドルで買収されました[12]。2016年までに年間使用料の徴収を撤廃し[13]、2017年末時点で毎月15億のアクティブユーザーがいます[14]。WhatsAppによれば2016年以降完全に暗号化されており、少なくとも今のところ広告表示はありません。このアプリもまた、テキストメッセージから通話、ビデオ通話へと発展してきました。鍵となるのは相手がメッセージを受信したことを表示する機能で、これによりメッセージアプリ上のマナーが変化しました。これらは技術的なポテンシャルですが、一方でWhatsAppの発展はユーザー自身がアプリを活用する創造性にあります。このことはブラジルにおけるヘルス分野でのWhatsApp活用について記したMaríliaの著作[15]ではっきりと示されています。調査参加者はほぼ一度もWhatsAppがFacebookの傘下にあることを口にしません。これはFacebookとその企業へのマイナスの印象が増大する中、WhatsAppのポジティブなイメージを守るためかもしれません。

感情と思いやりの視覚的表現

ソーシャルメディアは人類の会話のあり方を根底から変容させました。イメージを介したコミュニケーションというのはこれまでもありましたが、会話というと口頭による傾向があり、最近では会話形式のテキストメッセージが加わりました。ソーシャルメディアはここにビジュアルの要素を付加しました。このことは若者の間で人気の「Snapchat」というアプリの名前に凝縮されています。このアプリでは文字通り写真（snap）で会話（chat）します。ここで使われるのは気持ちを表現した単純な顔写真です。1990年代末の絵文字の発展や[16]、より最近ではLINE上でダウンロードできる「スタンプ」（大きな絵文字）の出現など、日本は長らくデジタルビジュアルコミュニケーション分野で世界の最前線に立ってきました。2019年4月時点で、LINEストアにはおよそ470万セットのスタンプがあります[17]。

LINEによって2015年に発表された数字によると、毎日24億個近いスタンプや絵文字がユーザーによって送信されています。スタンプは色々な感情を伝達します。48％は喜びを表しますが、他にも悲しみ（10％）、怒り（6％）、驚き（5％）を表すスタンプがあります[18]。

日本では都市部と地方の調査参加者ともに、LINEを通じて日々相手への気遣いを示す際にスタンプが果たす役割を強調しました（図8.2）。彼らはスタンプを頻繁に使用する理由をいくつか挙げています。彼らによるとスタンプはより気軽なコミュニケーション形態です。恥ずかしい間違いや、誤解を招く恐れのあるタイプミスがないか注意深くチェックする必要はありません。これは、タッチスクリーン上のキーボードに慣れていない高齢のユーザーにとって特に重要です。スタンプが本領を発揮するのは、ことばにすることが難しい感情を表現したいときです。キャラクターを通して、深い悲しみや遠回しな嫌味、喜びの爆発など、極端な感情を表現することができます。

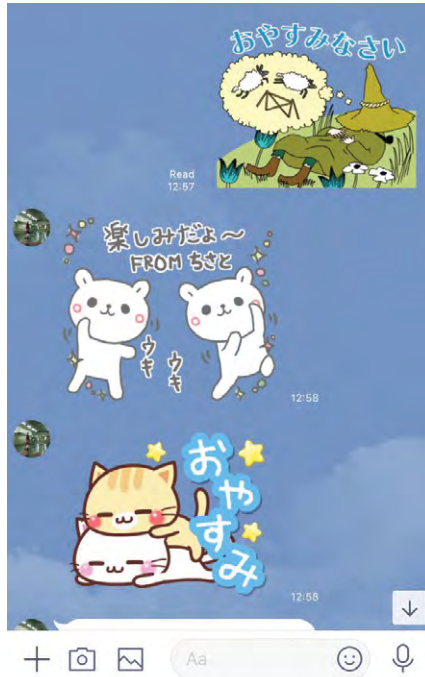



図8.2　「おやすみなさい」を表現するLINEスタンプの例。スクリーンショット撮影：Laura Haapio-Kirk

調査参加者の多くは、スタンプによって遠くに住む家族や友人と日々近い関係を保つことができるようになったといいます。スタンプによって文字によるメッセージをより「温かく」することができ、またそれぞれの性格や気持ちを文字だけで伝えるよりも正確に表現することができます[19]。コミュニケーションを「温かく」することは、例えば離れて暮らす年老いた両親と定期的に連絡を取るときなど、「遠隔でのケア」の重要な一部となっています。日々飛び交うスタンプや写真によって人々は「何でもないこと」でも送ることができるようになり、気遣いを示すことが即座にできて、同時にあまり負担でなくなりました。80代の調査参加者は、自分でダウンロードしたスタンプのセットを使ってその日の出来事を娘と毎日やり取りしています。彼女は、親近感を感じたユーモラスなおばあさんのキャラクターのスタンプセットを使用しています（図8.3）。短いメッセージや時折電話することに加えて、彼女は娘にスタンプで起床したことを知らせて、一日中コミュニケーションを取り続けます。彼女の娘によると、スタンプによって会話を一日中続

図8.3　LINEストアのスクリーンショット（ushiromae）。スクリーンショット撮影：Laura Haapio-Kirk

けることができ、スタンプは彼女が「遠隔でのケア」を伝える手段の一部となっているといいます。

親の介護を抱える中年の女性も、同性の友人と近しい関係を保つことができることで恩恵を得ています。仲間からのサポートは、助けが必要なその瞬間、気持ちをすばやく効率的に表現できるスタンプの形で届きます。京都に暮らす60代前半の佐藤さんは以下のように語ります。

> 母親のことで特につらいことがあった日は、スマートフォンを通じてすぐに友人に連絡して慰めを得ることができます。必要なときにすぐに誰かに連絡できるのはスマートフォンの優れた点であり、「大丈夫！」というスタンプを受け取るととてもうれしいです。

NoLoでは、シチリア出身の調査参加者はWhatsAppで音声メッセージを残すことが好きです。主に家族間のコミュニケーションで使われ、メッセージはしばしば感情や愛情が込められています。例えば、ある母親が子どもに送った音声メッセージは「私の人生の喜びよ、元気にしてる？」からはじまり、その日の出来事を詳細に語った後、最近気になっていることを話して、色々な人の誕生日をリマインドし、そして孫の幼稚園でその日あったことを語ります。このコミュニケーション方法は、色彩豊かで活気ある表現とするために、音声だけでなく触覚など様々な媒体が含まれるその人自身のオフラインでのコミュニケーションスタイルを反映しています。

NoLoのミーム（図8.4、図8.5）に見られるように、ここに新たに視覚的要素が加わりました。エレーナはWhatsApp上で飛び交うミームを使って会話することが特に好きです。彼女はWhatsAppでやり取りされるミームを通じて、社交的でおしゃべりな自分を楽しんでいます。

> 多いときは1日に7〜8個のミームを送ります。友だちに送るのがほとんどですが、特定の家族にも送ります。例えば妹とか、海外に住んでいる従兄弟とか……

こうしたミームはユーモア、皮肉や風刺、愛情と友情、時にはスピリチュアルな内容などが混ざり合っています。エレーナはミームに対する返信を特に期待しているわけではありません。このように自分自身を表現できるだけで幸せなのです。

図8.4　NoLoのあいさつミーム。「ハグたっぷりのこんにちは/おはよう」と書かれている。スクリーンショット撮影：Shireen Walton

職場でも、地下鉄の中でも、夜に自宅で猫と一緒にソファーでくつろいでいるときも、エレーナはこの気軽な、しかし有意義なコミュニケーションを展開してきたのです。

画像や録音された音声によるコミュニケーションは文字や口頭によるそれに完全に取って代わっているわけではありません。なんと今やWhatsAppのおかげですべての通話は「無料」になり、こうしたコミュニケーション形式も拡大しています。人々はWhatsAppで電話をかけたり、実際にWebカメラ機能を使用したりすることに何の不安も感じていません。海外の友人や親戚に対しては特にそうです。これは多くの調査地で見られる大きな変化を表しており、これは遠隔でのケアにも大きく影響しています。

『グローバル・スマートフォン』と題された本の中でグローバルという概念を想起させることはあまり扱ってきませんでしたが、この中国の事例を見ると、世界という感覚とそれを超越するものの存在があることがわかります。

2019年9月13日、イギリス時間午前11時のことでした。中国では既に夕方になっていました。上海の錦薇さんはロンドンの

図8.5　NoLoのミーム。「正直に言いなさい、わたしがおはようと言うのを待っていたでしょう！！！」スクリーンショット撮影：Shireen Walton

XinyuanにWeChatで動くスタンプを送りました。満月の周りを3羽のうさぎが楽しげに飛び回りながら「中秋節おめでとう！」と言っているスタンプです（図8.6）。

　これは中国の中秋節にWeChat上で友人や家族に送られた、満月や月餅に関係した数百ものスタンプや絵文字、短い動画やアニメーションのうちのひとつに過ぎません（図8.7）。

　中秋節は中国で春節（旧正月）の次に重要な国民的祝日です。伝統的には家族が集まって月に捧げ物（例えば月餅）をしたり、遠方に暮らす家族や友人への愛情や気持ちを表現したりします。しかしこの「遠方」が今変化しています。立国さんは以下のように言います。

> たとえ同じ街に住んでいても、友人とはWeChat上で会います。近所に住んでいても遠方に住んでいても、WeChatではそれほど問題ではありません。ではWeChatで会いましょう。

図8.6　「中秋節おめでとう！」2019年にXinyuan WangがWeChatで受け取ったスタンプ。

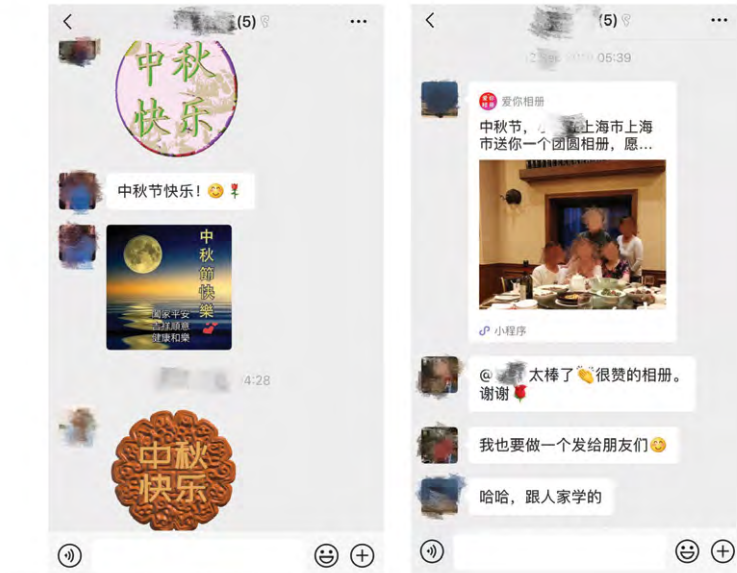



図8.7　WeChat上でやり取りされた写真に写るXinyuan Wangとその友人および調査参加者。スクリーンショット撮影：Xinyuan Wang

このことは距離を超越するケアについて探求する最終章で議論します。2019年に、どこに住んでいても、中国の人々は900年前に偉大な詩人蘇軾が綴った哀愁あることばに思いを馳せることができます。彼らはWeChatによって世界中の中国人がともにこの詩について考えることができているという知識を共有しています。

> 明月はいつからそこにあるのだろうか。酒杯をかかげて夜空に問う。（中略）なぜ別れの時はいつも満月なのだろうか。人は時に喜び、時に悲しみ、離別があって再会もある。月は時に明るく、時に仄暗く、満ちたり欠けたりする。古きより完全な形を保つことは難しいものだ。

ダル・アル＝ハワでは、ミームもまたWhatsAppでのやり取りの主要な要素です。ある宗教コミュニティでは、ケアはしばしば祈りを通じて表現されます。最もよく使われるのは朝の祝福のことばとクルアーンのスーラを混ぜた画像です。早朝4時前後、ムアッジンが夜明けの礼拝を知らせる頃にミームのやり取りがはじまります。WhatsAppグループではメッセージが行き交い、光り輝く美しい朝を表現したありとあらゆる前向きなことばとともに、花や紅茶、コーヒーなどの画像が送られ、これらは常に祝福を込めた「おはようございます」と一緒に送信されます（図8.8a〜8.8e）。これらは一般的にコミュニティで作成されるというよりは、共有された画像が使われています。

ここでは、特定の時間に適切に挨拶すること、そして人々が同様に応答することの両方が規範となっています。結果として、LailaとMayaがフォローしていた2つのWhatsAppグループでは、こうした投稿が大量のメッセージの引き金となっていました。返信は似たような画像のときもありますが、文字で返すときもあります。ただ、高齢者の一部はスマートフォンで文字を打つのは難しいと感じています。音声メッセージがこの問題を解決するかと思われましたが、しかし人によっては耳が悪く、結局別の問題を生み出しました。WhatsAppの利点のひとつは、無料であることに加えて、使用できる媒体の幅が広いことにあります。77歳のラマは言います。

> スマートフォンは本当に便利です。すべての人を結びます。アンマンにいる兄に連絡して、ラマッラーの妹家族とも話します。

図8.8a～8.8e　ダル・アル＝ハワのゴールデンエイジクラブでやり取りされた早朝のミーム

WhatsApp上の宗教的なミームはこのコミュニティの厳格な宗教性の範囲内に収まっています。彼らは普段1日5回の礼拝を時間通りに行い、その他にも1日を通して神が喜ぶような、戒めに従った行いを心がけます。彼らは、そうすることでそれぞれの行いが各人の「書」に記録され、神がその人の死後に天国か地獄どちらに行くか決めることができると信じています。

42歳の調査参加者、エマンはこう考えます。

> 年を取ると神とまみえるそのときまでのカウントダウンがはじまるので、みんな信仰心や、人に対して適切な応対をするとか、神を喜ばせようと気にし出すのです。多分、自分の人生がいつ終わるのかわからないので、何があってもいいように準備が必要なのではないでしょうか。突然死んだ人の話はよく聞くし、多分もしある人が神を畏れていれば、自分を守るために、例えば自分や子ども、家族に影響するような罰などたくさんのことを避けます。人々の考え方や、信心深いか、教育を受けているか、人生や将来についてどう考えているか、神の罰や脅威、天国について何を知っているのかなどによって色々あります。こういったことは全部、他人がどう思うかによるのです。

こうした感情に沿って、WhatsAppで共有されるミームの多くは他人の宗教的行いを後押しするような内容になっています。これらは特定の時間帯を想定していることと、図8.8左上の画像下部にある礼拝を象徴する両手のマークなど、宗教的なイメージを作り上げることの双方を通じて慎重に作成されています。このコミュニティの人々は、こうした熱心な宗教的行いの勧めを、互いへの思いやりを表現する、ひいては今の人生、そしてその先でも互いに面倒を見合う最良の手段と見なしているのです。

ヤウンデでも、他の調査地のように、ミームやスタンプの文化がWhatsAppで発達しています。これらのスタンプはその土地の感覚をよりよく反映するために「アフリカ化」されています。スタンプやミームは若者にとっては一般的ですが、今や高齢者の間でも広がりつつあります。69歳のマリーは学校の先生です。彼女のWhatsAppには家族のグループがありますが、子どもたちがそこでスタンプをよく使うので、彼女も使うようになりました。

> はじめは、会話がヒートアップすると、雰囲気を良くするために、子どもたちが空気を軽くしようと色々なおもしろおかしい写真を送っていました。子どものおかしな写真が一番面白かった。グループ全体を笑わせます。緊張感が漂ったときは、リラックスしないといけません。

こうしたスタンプはユーザーが作ったように見えますが、その出所をたどるのは難しいです。いくつかのキャラクターはナイジェリアの映画に登場していました（図8.9a）。その他は個人作のスタンプが拡散したものです（図8.9b～8.9f）。

さらに政治的な、パブリックな生活から生み出されたスタンプもあり、これらはどの地域のものか識別しやすく、このためプライベートなネットワークで日々のやり取りや風刺の一部に使われています。これらは、バラク・オバマのように国境を越えた政治やポップカルチャーに由来していたり、あるいはフランスのサッカー選手ポール・ポグバなど国際的なスポーツ選手が基になっていたりすることもあります（図8.10a～8.10b）。

この事例は視覚情報を用いて相手へのケアを表現する方法における最後のポイントを示しています。それはユーモアやミームに基づくジョークが強調されているという点です[20]。ほとんどの調査地において、人々のコミュニケーションにはユーモア

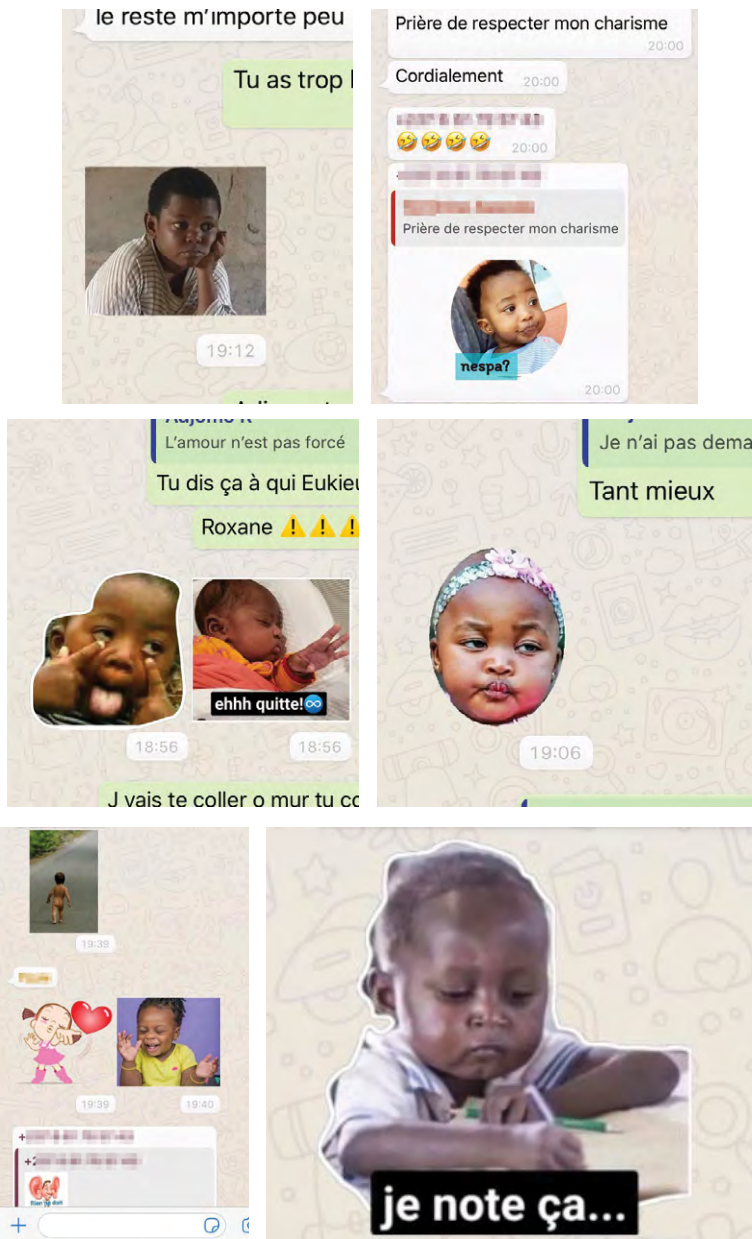



図8.9a〜8.9f　カメルーンのWhatsAppグループで使われているユーザー作のスタンプ。スクリーンショット撮影：Patrick Awondo

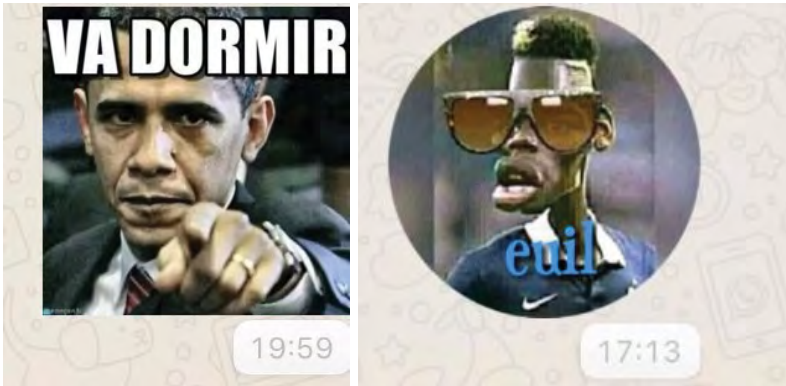



図8.10a〜8.10b　カメルーンのWhatsAppグループで使われている、バラク・オバマやポール・ポグバを用いたユーザー作のスタンプ。スクリーンショット撮影：Patrick Awondo

によってもたらされるアフェクティブな次元が含まれています。Paulineは、例えば、ダブリンの調査地で絶え間なく行き交うジョークがしばしば何か人生を肯定するような要素を内包していることに気がつきました。多くの場合、重要なのはその内容でさえなく、むしろ現在進行形のコミュニケーションが存在するという事実と、純粋にその頻度です。この点はトランスナショナルなケアの観点でTanja Ahlinも指摘しています[21]。メッセージを送信するだけで、人々の孤独や孤立感が減少します。そもそも、WhatsAppでグループに入っていること自体の効果も考慮されるべきでしょう。人々は携帯電話によって常に作業を邪魔されるなどと、つらつらと文句を言いますが、しかし周囲から排除されることの方がもっと嫌なのだろうということが明らかになりました。

　これは、家族間で最も強く感じられます。ダブリンのシネイドは、母の日に既に自立している娘から連絡があるかもしれないと、万が一を期待してスマートフォンを持ち歩きました。電源を入れて、1日中満タンに充電された状態で、コートのポケットに入れていました。メッセージは来ませんでした。「娘が連絡してこないことはわかってた」とシネイドは後に言いました。「いつも酒浸りだった彼女の父親を追い出してから——何年も前の話よ——彼女は私と口を利かない」。しかしそれでもスマートフォンは彼女に希望を与えました。

　これらの事例は、他人への心遣いや愛情を伝えようとするときに視覚的なイメージやこうしたアプリがいかに効果的か示し

ています。それは時に会話や文章によるものを上回ります。しかしこうした媒体は互いに対立するものと見るべきではありません。Gunther Kressが主張したように[22]、声、本の中の文章、スクリーンの上の画像を通じた会話の世界は多様な形式が組み合わさったマルチモーダルな世界です。その中にこの組み合わせを構築するミームのような重要なジャンルがあります。人々にとって最も重要なのは、気持ちや愛情をどのように伝えるかではなく、彼らの大切な人が、何らかの形で、ケアされているという感覚です。ただし、このケアには矛盾やより困難な側面がないわけではありません。これについては第9章で説明します。

家族の変容

最初の議論では、これらのアプリが会話の空気を変えたり、関係性の維持をはじめ、社会関係の根底にある雰囲気に影響を与えたりしながら、思いやりや愛情の深さを伝えることができる点を示しました。さらにこれらのアプリは、「拡張性を備えた社会性」として既に述べた、プライベートからパブリックまで幅広いコミュニケーションに対応できる能力があります。特定のスポーツの愛好家が集まっているような大規模なグループから、親しい友人と緊密にコミュニケーションをとる3〜4人程度のグループまで様々ある中、これらのアプリ内に拡張性を備えた社会性があることは明らかです。また、例えば兄弟全員で構成されるような長期間使用するグループから、誕生日会の手配などその場限りの短期グループまで様々です。当セクションではこの拡張性に沿ってまず家族から議論をはじめ、それからコミュニティやより規模の大きいグループへと移ります。

下図が示すように、ダブリンの調査地で話を聞いた18人のほとんどは幅広いWhatsAppグループに入っています（図8.11）。ほぼ全員のWhatsAppに最低ひとつは家族のグループチャットがあり、人によっては4〜5個あります。典型的なのは孫に会うためのグループや親の介護に関するグループ、あるいは単純に家庭内の全員が参加しているグループです。これらは時に、例えばカリフォルニアに住む従兄弟全員というように、さらに拡大します。ダブリンの調査参加者にとって最も一般的なのは友人同士のグループです。例えば定期的に街で会う、あるいは互いに誕生日を祝いあう女性たちのグループなどがあります。スポ

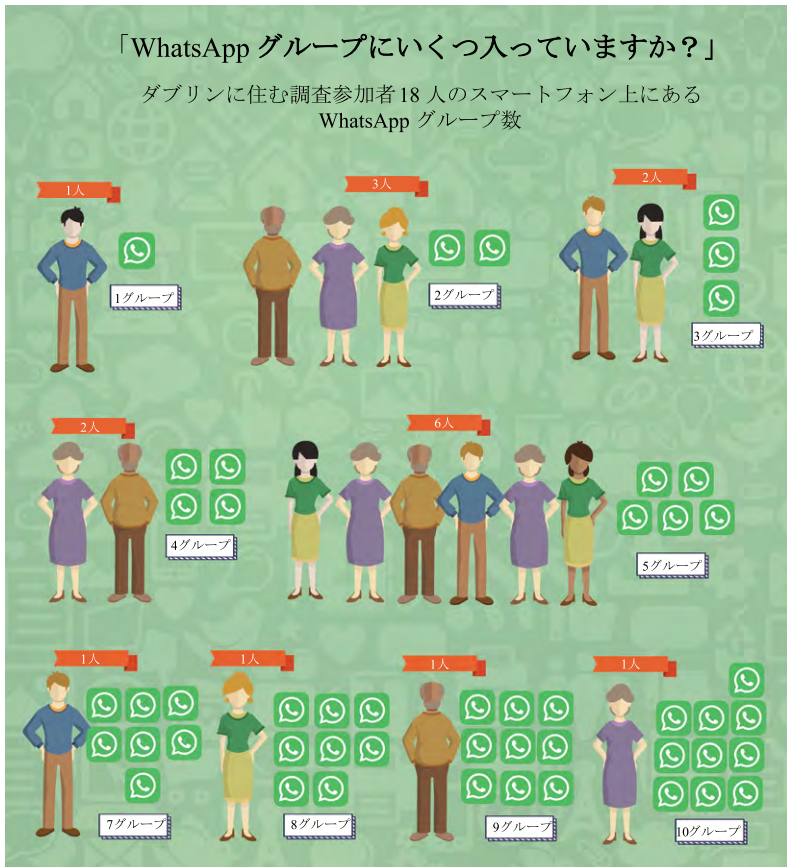



図8.11　ダブリンの調査参加者のスマートフォンにあるWhatsAppグループ数の内訳。Daniel Millerが行ったダブリンでのフィールドワークより。

ーツ関係のグループも多いです。特にゴルフはそうですが、水泳やトライアスロンもあります。調査参加者の何人かはウォーキングのWhatsAppグループに入っています。他には「Men's Shed」と呼ばれるDIYを中心としたコミュニティや、姉妹都市などの委員会のグループ、同じ講座を受講している人同士のグループ等があります。ある事例では（確実にこの一例だけですが）自分のWhatsAppグループを持つ子犬までいました。

　これらのWhatsAppグループは調査参加者の属性を反映しています。多くは既に現役を引退していて孫がおり、様々な余暇活

動に参加しています。彼らは一般的に、WhatsAppグループを人々のコミュニケーション能力を向上させ、またメッセージを繰り返す必要がないという点で時間の節約になるものだと見なしています。しかし負の側面もあります。調査参加者たちはしばしば、毎日スマートフォンに流れ込む大量のメッセージに愚痴をこぼします。彼らはこれを活気あるコミュニティが持つ強い社会性の反映と捉えているかもしれません。一方で、誰かが自分の子どもや孫がサッカーの試合でゴールを決めたとメッセージを送ると、皆が喜びのコメントをする義務があるように感じていると言います。こうして積み上がる通知やメッセージの数に対して、非常に面倒だと思うようになります。ある町内会のメンバーは、別のメンバーがグループをハイジャックしていて、会話が主目的から逸脱し、かわりに自分の週末について話し出すとこぼします。

考慮すべき重要な影響は、多くの調査地でいまだ社会性の基本単位を代表する家族関係に見られます。ベントのような場所では、WhatsAppは、これまでの歴史的な核家族化の状況に反して、叔父叔母、従兄弟やはとこ、甥にまで及ぶ拡大家族の再来を後押ししています。かつて拡大家族が集まるのはイースターやクリスマス、誕生日など特別な日であり、会話のトーンはよりフォーマルなものでした。WhatsAppによって定期的に連絡を取り合うようになり、もっととりとめのないことでも話せるようになりました。WhatsAppは「おはよう」メッセージやジョーク、食事の写真や休暇の様子などカジュアルなものへと変化し、拡大家族の本質そのものを変容させています。

その一例はベートのWhatsApp家族グループ設立の経緯です。当初は次のクリスマスディナーを計画するために作られ、役割分担や誰がどの料理を作るか決めるために使用されていました。しかし、クリスマスが終わった後もグループは「クリスマスディナー」という名前のまま残り続けました。グループの機能は、車での移動が悪夢になりつつある大都市でバラバラに暮らすことで生まれる距離と混乱に対処する手段へと変化しました。今日では、グループメンバーはサンパウロで永遠に続く渋滞を避けて日々の出来事を共有し合うことができます。第3章でも、黄夫妻の事例を通じて「スクリーン・エコロジー」について議論した際に、同様の点を指摘しました。第3章では黄さんたちが複数のデバイスを通じて離れて暮らす家族と連絡を取り合う様子を探求しました。そうすることで、家庭内と別の場所に住む親族との垣根が低くなっています。

こんなにも多様な集団を、何世代にもわたって、家族としてひとつにまとめることにはもちろん問題もあります。人々はよく、家族のグループチャットで交わされるメッセージの量や種類について不満を口にします。伝統的に家族間の情報伝達役として振る舞ってきた高齢世代は、まるでこの最新技術が最も古くからあるこうした役割のためにデザインされたようだと感じます。簡単な、しばしば視覚的な情報は初心者でも扱いやすく、気軽に転送できます。年下の家族は、こうした家族間の小話が次々と舞い込むことに多少当惑するかもしれません。ベントのロジャーは、10年前にメールで見たジョークを年上の親戚がまた送ってくることに愚痴をこぼしますが、しかし大叔母のジョークを批判して場をしらけさせたくはないのです。彼は、ある年齢になると皆、家族間のハブ役として費やせる恐ろしいほど多くの暇な時間ができるのだと考えています。

家族で作るWhatsAppグループにはしかしタブーもあります。一般的には政治、サッカー、宗教については語られません。子どもが両親とは別のキリスト教宗派にふらつくことは珍しくなく、気まずい空気になり得る話題です。ブラジルでは政治も不快な話題となっています。ジルマ・ルセフ前大統領の弾劾（2016年）と人気があったルラ元大統領の投獄（2017年）に続いて、国民の分断を深めるジャイール・ボルソナロ氏（2019年）が大統領に当選しました。これらはすべて繊細に織りなされている家族の社会性を簡単に引き裂いてしまいかねません。多くの人はWhatsAppグループを退会せざるを得なくなった、あるいは政治的コメントによって関係性に亀裂を生じさせた家族の例を挙げることができます。

家族からコミュニティへ

高齢者がWhatsAppによって家族間のハブとしての役割を発展させることができるこのWhatsAppの能力は、社会性をより一層拡大します。自分の専門分野で影響力を持っていた人たちは、しばしば情報を選別してその情報が有益であろう人に転送するスキルがあります。ダブリンの調査地ではほとんど全員に、症状に対する不安を相談できる医療従事者の親戚がいるようです。それぞれがイベント情報の収集役となる場合もあり、まるで公共サービスのようにイベント情報やテレビの番組情報が通知されます。ベントでの好事例は人々が様々な教育講座につい

て知るその方法です。すべてのクラスは授業をサポートするためWhatsAppグループを作成しますが、実際には生徒たちはこの空間を、新コースの情報など別の情報を共有する場へとあっという間に適応させます。これはWhatsAppグループをさらに増やします。社会性が拡大する別のきっかけは、人々に学生時代の知り合いと再びつながる時間ができる定年退職にあります。このためWhatsAppは今ある種のタイムマシーンと見なされ、WhatsAppを通して人々は遠い過去と再度つながることができます。最後になりましたが、WhatsAppは退職後の人々にとってしばしば大切な、以前の同僚とのつながりを保つことにも使用されている点も重要です[23]。

NoLoで見られるように、この家族を超えたつながりの拡大はより広範なコミュニティへと容易に流れ込みます。Shireenの調査参加者がWhatsAppを最もよく使用するアプリと見ているという事実は、様々な社会的・文化的文脈において彼女が知り合った人々が持つ強い社会性を反映しています。NoLoでは家族かコミュニティのどちらかにWhatsAppの使用を分類することは不可能です。コミュニティのイベントはFacebook上で告知されますが、そのイベントの企画にはWhatsAppが全面的に使用されます。家族用のWhatsAppグループだけでなく、趣味、子どもの学校、仕事、余暇活動、ボランティア活動に関連するグループもあります。現時点で既にあらゆる規模のあらゆる活動にWhatsAppグループが存在しているように思えます。ジムのコースやイタリア語のレッスン、編み物のグループに「シチリア人」や「エジプト人」のような文化グループなど、比較的パブリックな活動に関するものから、市民菜園や半プライベートなアパートの住民グループまで、WhatsAppグループは多岐にわたります。

例えば、NoLoのジョヴァンナは定年後の生活を苦痛に感じていました。公立中学校の教員としての活動的な生活から一変、自宅にとどまり家事をこなす日々は最初、監獄よりは快適だが、さほど大差ないように感じました。開放的で騒がしく、様々な世代と関わる職場環境と比べて、彼女は自分自身が孤独と孤立の空間にいるように感じていました。しかし同僚から女声コーラス隊への参加を勧められたとき、変化が生まれました。最初は気乗りしませんでしたが、ジョヴァンナはすぐコーラス隊の活気があってフレンドリーな雰囲気に気づきました。集まるのは週に1回だけですが、彼女は40人以上が参加するWhatsAppグループからの頻繁な通知を楽しむことができます。

グループのメンバーは写真や動画、歌の歌詞に加えて、ハートや花、流れ星、笑顔、泣き顔、ハグなどの絵文字を共有します。

さらにグループの管理者はこの場を、リベラルな考えを示したり、人種差別やイタリアの難民の窮状に反対して歌ったり、デモを行ったりする非常に活発な政治的空間にしました。コーラス隊のメンバーのひとりが言うように、「ピアッツァ（広場）は私たちにとって自然環境と同じです！」。この女性グループとその活動はジョヴァンナの新たな生きがいとなり、彼女は歌と政治の双方に関してどんどん声を上げるようになりました。彼女自身と社会的つながりのために必要な居場所を作り出し、社会的・政治的視野を広げることで、退職生活は今や彼女にとって何か自分で参加して形作ることができるもののように感じられています。これはジョヴァンナが70代を目前に感じている不安や憂鬱な気持ちを解消するのに役立ちます。

ジョヴァンナの例が定年後最初の段階を示しているとすれば、70代後半のピエトロはさらに高齢の参加者のWhatsApp使用を示した事例です。ピエトロは深刻な歩行障害を抱えていて、滅多に自宅アパートを離れません。彼はよくスマートフォンを首から提げて肌身離さず持っています。WhatsAppはピエトロにとってより広い世界とつながるための主要なゲートです。家族や友人、かかりつけ医からのメッセージを定期的にチェックし、いくつかのチャットで会話した後たばこを吸って、昼食までコリエーレ・デラ・セラ新聞か小説の続きを読みます。ピエトロの妻マリアも退職して、近所のボランティア活動に参加しています。昼が近づくとマリアが2人分の食事を用意します。午後、ピエトロは昼寝をした後読書を続け、また書斎のパソコンでネットを見たり、夕食の後はテレビを見たりします。

ピエトロが30年間住んでいるアパートの新しいWhatsAppグループに追加されたとき、夫婦の反応はそれぞれ違っていました。マリアは人とより広くつながれて、共用スペースや廊下など話し合いが必要な実務的な話題についてコミュニケーションが取りやすくなると歓迎しました。ピエトロは最初、この慣れない社交形式に戸惑いを覚えました。特に、情報交換を目的としているはずが、あっという間に絵文字やミーム、さらには詩の投稿へとシフトする様子を不快に感じました。しかし同時に、ニュース通知を含めてスマートフォンが1日を通してピンッと鳴るのを楽しんでもいます。この通知音によって彼は、それがなければ身体障害のせいで徐々に遠のいていく、

世界とつながっているというある種の喜びを感じることができるのです。

　すべての地域でこうしたアプリが支配的なわけではありません。Patrickがヤウンデで行ったアンケート調査では、78.2%が家族や友人との連絡には単純な音声通話を使用しており、WhatsAppを使って電話をかけると回答した人は18.6%のみでした。この結果は世代間格差を反映しています。この調査地においては、16〜35歳のグループでは通常の音声通話はWhatsAppにほぼ取って代わられていますが、それよりも年上の世代にはまだ広がっていません[24]。今現在、中年世代がこの移行期にあたり、「MTNかOrangeの番号を教えますか」と各通信会社別の電話番号を交換するよりも、「WhatsApp使ってますか」と聞くことの方が徐々に増えています。ヤウンデではさらに、WhatsAppの使用には社会階層の側面もあります。通話料金を支払えない若者世代が急速にWhatsAppを開拓していった一方、多くの中間層ユーザーはWhatsAppを「普通の」通話料金が支払えない人間が使うものと見なすようになりました。このように格が低いと見なされるということは、高齢者だけでなく富裕層もWhatsAppをあまり使用しないということです。しかしこれはあくまで短期的な傾向でしょう。なぜならWhatsAppは、使用を避けるには便利すぎることがわかっているからです。例えば、カメルーン各地からやってきた人々が暮らすヤウンデでは、コミュニティ内部のコミュニケーションにおいてWhatsAppの重要性が増しています。ただし、今のところ、WhatsAppはここではそれほど支配的ではなく、また他の調査地よりもそのステータスが低くなっています。

　にもかかわらず、コミュニティでのWhatsApp使用は増加しています。ヤウンデではしばしば各コミュニティが互いに連携しています。例えば、「バフーの退役軍人たち」の名で知られるあるグループは、もともとはカメルーン西部のバフー地域から来た人々によって創設された、スポーツと余暇活動を行う団体です。こうしたグループは「トンティン」と呼ばれる互助会の形成を通じて徐々に相互支援と連帯の仕組みを蓄積してきました。アフリカでは信用貸しへのアクセスが限られる中、多くの地域でこうした組織が資金集めの主流となっています[25]。つまりこれらのグループは、民族のつながりとスポーツなどの余暇活動を資金援助と組み合わせて、文化的アイデンティティの基礎となっているのです。

　当初の問題にも関わらず、ヤウンデで増大するWhatsAppの重要性は上述の退役軍人グループの代表も指摘しています。グル

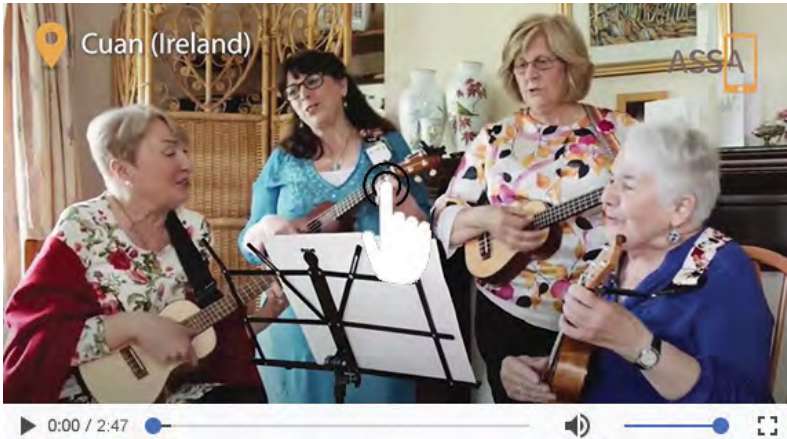



図8.12　動画『コミュニティがスマートフォンを利用する』
http:// bit.ly/communityusesphones

ープには83人のメンバーがいて、33年間活動しています。定年退職した元エンジニアのシング氏は、WhatsAppがいかにニュースやその他情報のグループ内共有を加速させ、またメンバーの帰属意識を強化しているか述べました。以前はスポーツ活動の後に飲みに行く伝統がありましたが、それに加えて今は72人のメンバーが毎日WhatsAppグループで情報を発信したり面白い動画をシェアしたりしています。

コミュニティにおけるWhatsAppとスマートフォンの利用事例は図8.12に示す動画で紹介しています。

WhatsAppと宗教

家族からコミュニティ、そしてより広範なグループへと拡大する軌跡はこれらのアプリが最も繁栄しやすい、ある広大な領域で最高潮に達します――それは宗教の領域です。ヤウンデで成長しているWhatsAppの組織機能のひとつは礼拝グループです。ディディは既に現役を引退した学校の先生で、4児の母です。彼女は4年前にカメルーン軍の大佐だった夫と離婚し、空いた自由時間のほとんどを教会活動に捧げています。スマートフォンは持っていましたが、2018年まではソーシャルメディアが「社会基準の喪失」に寄与し、「モラルやキリスト教の価値観を抑圧」するのではないかと心配して、WhatsAppを使っていませんでした。この5年間彼女は「エコアン・マリア」という

聖母マリアを信仰するネットワークに参加していて、徐々にヤウンデ教区全体を担当するようになりました。その結果、彼女はこの信仰グループの活動を調整する主要な手段であるWhatsAppに関わらざるを得なくなったのです。ディディはほぼ毎日、ヤウンデのカトリック教区に基づいてこうしたネットワークにその日の予定を配信しています。また、日曜礼拝のお知らせなど様々なメッセージにWhatsAppを利用しています。メッセージの内容は聖書朗読や説教（聖書の特定部分についての談話またはスピーチ）、あるいはミサ全体に及ぶこともあります。画像をシェアすることもあります（図8.13a、8.13b）。主に聖母マリアの画像が多いですが、宗教的性質を帯びたプレスリリースなど、教区への全般的な連絡もあります。

サンティアゴの多様な移民コミュニティの中で、ペルー人はベネズエラ人に次いで2番目に多いです[26]。多くのペルー人移民は信心深く、移民の受け入れと支援で有名なサンティアゴのラテンアメリカ教会は共通の集合場所になっています。すべてのペルー系カトリック団体の中で、「奇跡の主の友愛会

図8.13a、8.13b　ヤウンデのディディがWhatsAppグループに共有した画像の例。「すべての母たちへ、記念日おめでとう！」（8.13a）、「子どもたち、教師、職員、そして保護者の皆さん、主のご加護の下へ、お帰りなさい！力、知性、智恵、そして何よりも、この学年が素晴らしいものとなるよう、幸運を祈っています」（8.13b）と書かれている。左のミームは母の日に送られた特別メッセージ。

（Hermandad del Señor de los Milagros）」は参加者の出身地が最も多様であり、ペルー人以外もいます。この友愛会には男性と女性それぞれ3つずつ下位グループがあり、各グループ毎にWhatsAppグループがあります。

Alfonsoが参加した男性のグループでは、毎日WhatsAppでメッセージが送られます。最も一般的なグループの使い方は日々の聖書朗読に関するお知らせ発信ですが、資金集めのイベントや、行進、会合の打ち合わせにも使われます。時折、祈りの輪がメンバーやその親戚に代わってWhatsAppグループに送られ、誰もが祝福のメッセージを返信します。このグループのリーダーはエンリケといいます。フィールドワークを行った時点で、彼は既にチリに10年住んでいました。エンリケは仕事の時間が毎月変化するため、早朝4時に起床しなければならないときもあります。エンリケは自分のデスクで聖書を読んで、それからグループの同胞たちへ送るメッセージを準備します。彼はGoogleで「今日の新約聖書朗読」と検索し、検索結果をコピーアンドペーストします（図8.14a、8.14b）。メッセージに添付するため、キリストや聖母マリアの画像を検索してスクリーンショットをとり、WhatsAppのメッセージに貼り付けることもあります。メンバーの多くはメッセージを受け取ると「アーメン」と返信します。

サンティアゴに住むペルー移民のWhatsAppグループをスクロールしていくと、事実上彼らのライフストーリーやディアスポラの中での居場所を辿っているかのようです。多くはペルーにいた頃の高校や大学時代の友人で作るWhatsAppグループに入っています。リマに帰省するときはこうした友人と会います。さらに、家族のグループもたくさんあります。同じ地区に暮らす従兄弟とその核家族で作るグループ、兄弟のグループ（高齢の親の介護をするため）、その他様々な拡大家族のグループがあります。加えて、職場の同僚などと作る「プロフェッショナルグループ」もあります。このグループにはペルー人以外も含まれます。最後に、キリスト教徒の友愛会やペルー系の地域クラブなど、ソーシャルグループがあります。SkypeやFacebookメッセンジャーと並んで、WhatsAppはディアスポラの生活をより継ぎ目のないものにしています。移民は今、ペルーにいる人だけでなく、日本やアメリカなどに移住したペルー人とも連絡を取り続けることができます。1990年代初めを覚えている人は、当時は高くて頻繁には使えない連絡手段しかなく、そのときはアルマス広場（サンティアゴの中心広場）の横

図8.14a、8.14b　エンリケがWhatsAppグループに送るメッセージの例。図8.14aは十字架にかけられたキリストの画像に聖書の一節が書かれた午後の挨拶メッセージ。図8.14bはペルーの独立記念日に送られた画像。「私がペルーに生まれたいと求めたのではありません。神が私を祝福してくださったのです」と書かれている。

のスネイルギャラリーにある電話ブースまで行かなければならなかったことを思い出します。大切な人と離れて暮らす人々にとって、テクノロジーは彼らの生活に大きな変革をもたらしました。

　このセクションの流れは、拡張性を備えた社会性のより理論的な議論を反映しています。最後のサンティアゴからの事例に見るように、WhatsAppは家族やコミュニティ、宗教グループそれぞれ単体にとってだけでなく、各グループが他グループと接点を持つことを可能にする点でも重要です。しかしその使用の幅広さに関連する問題もあり、そのひとつは「文脈崩壊（Context Collapse）」として知られています[27]。宗教分野以外では、中国の事例があります。ここでも非常に大規模な使用――この場合はWeChat――が異なる社会的場面でのモレを招いています。例えば、如雲さんは娘の慶さんにWeChatで「ブロックされた」と気づいたときとても気を悪くしたと話します。実は娘の慶さんは別に彼女をブロックしたわけではなく、最も厳しいプライバシー設定に切り替えただけでした。WeChatの連絡先全員に対して過去3日分の投稿のみ閲覧できるようにしたのです。特定の相手を「ブロック」するのとは違って、設定の

変更は無差別です。仮にユーザーが特定の連絡先のみが過去の投稿を閲覧できないようにしたいと思っても、この「3日間のみ」ルールを歓迎されない相手にだけ適用することはできません。慶さんが設定を変更したのは、最近業界内の大きな会議に参加し、そこで知り合った人を何人か連絡先に追加したからです。

> 私のWeChatには、数年前の新婚旅行の写真や息子の写真など、プライベートの投稿が多すぎます。仕事関係で知り合ったばかりの人に私のことを詳しく知る機会を与えたくありません。だけど、WeChatの投稿を見れないように本当にブロックしてしまうと、私にブロックされたと相手にわかってしまい、失礼にあたります。

慶さんが直面した課題は、プライバシーを保護しながら、職場の新しい連絡先との友好関係を維持する方法でした。WeChatが提供する「3日間のみ」のプライバシー設定[28]が解決策となりました。この設定はすべての連絡先に適用されるため、ほとんどの人が自分個人に向けたものとは受け取らない（そう捉える可能性はずっと低い）のです。彼女の母親は、もちろん、上述の通り彼女個人に対するものと受け止めました。これはまさに、これらのアプリにおいて、家族間での使用と、より一般的な場面での使用とを分離することがますます困難になっているために起きた問題です。

便利なアプリ

ここまでの議論では、特にLINEとWeChatに関して、これらのアプリについて最も重要な点のひとつにまだ触れていません。それは、可能な限り多彩な機能を組み込むことでこれらのアプリが拡大してきたという点であり、多くの場合、これはスマートフォンのアプリベースの構成に取って代わっています。前2つのセクションでは、コミュニケーションにおけるこれらのアプリの役割を強調しましたが、この最後のセクションでは、それと同等に重要なこれら核心的アプリの発展について見ていきます。つまり、こうしたアプリがスマートフォンの便利さを担う中心となっている点です。これらは人々が「何かする」ときの手段になりつつあります。この点を強調するため、ヘルスケアの分野から2つの事例を紹介します。

なぜなら、健康保健分野は私たちのプロジェクトにおいてより応用的な目的のためのスマートフォン利用の可能性に焦点をあてた領域だったからです。

2019年1月、LINEは日本最大の医療プラットフォームであるM3と提携し、国内向けの遠隔医療相談サービスを開始しました[29]。保健介入の手段としてのLINEというのは、Laura Haapio-Kirkが大阪大学で社会栄養学を研究する木村博士と共同で行う応用研究のテーマです。LINEの潜在的なメリットには、特に家族や親戚が近くに住んでいる場合に、電話と比較してメッセージのプライバシーが向上することや、精神科クリニック受診によって受ける中傷が減ることなどがあります。神奈川県の地方紙に掲載された広告（図8.15）が示すように、その他誹謗中傷を受ける可能性があるトピックについても同じくLINEの適合性が指摘できます。広告には、県が子育て、ひとり親、家庭内暴力、ひきこもりについてLINEでの相談受付を開始するとあります。

この広告は、特に就職や人とのつながりに困難を感じている若い世代（39歳以下）に向けられています。家族が秘匿する傾向にあるため、家にひきこもっている人の正確な人数を調べるのは困難です。しかし、日本政府による2019年3月の調査によると、ひきこもり人口は全国で推定100万人を超え、うち61万3000人が40〜64歳です[30]。

同様に、Alfonsoの保健プロジェクトでもWhatsAppの実用性は明らかです。このプロジェクトは彼のエスノグラフィー研究の一環としてサンティアゴの公立病院にあるがんセンターで行われました。この病院は、サンティアゴで唯一「看護師ナビゲーター」モデルを導入している公立病院です。看護師ナビゲーターは、仲介役としてがん患者が公立病院によくある医療や手続きのシステムを利用する手助けをします。

がん治療には患者が乗り越えなければならない2つの複雑なシステムがあります。まずひとつは医学的な複雑さです。異なるがん治療は、体内の異なる系統に影響を与える可能性があるため、治療の管理はすなわち多くの情報を処理することを意味します。治療は薬の処方と診療予約を要する一連の手順（画像検査、化学療法、血液検査など）に基づいて行われ、一定期間内に一定の順序で実施する必要があります。ここでミスをすると治療の成功率が減少する可能性があります。看護師ナビゲーターは治療と事務手続きという2つの複雑なシステムに専門性を持ち、その両方を患者に伝達します。このために、看護師は

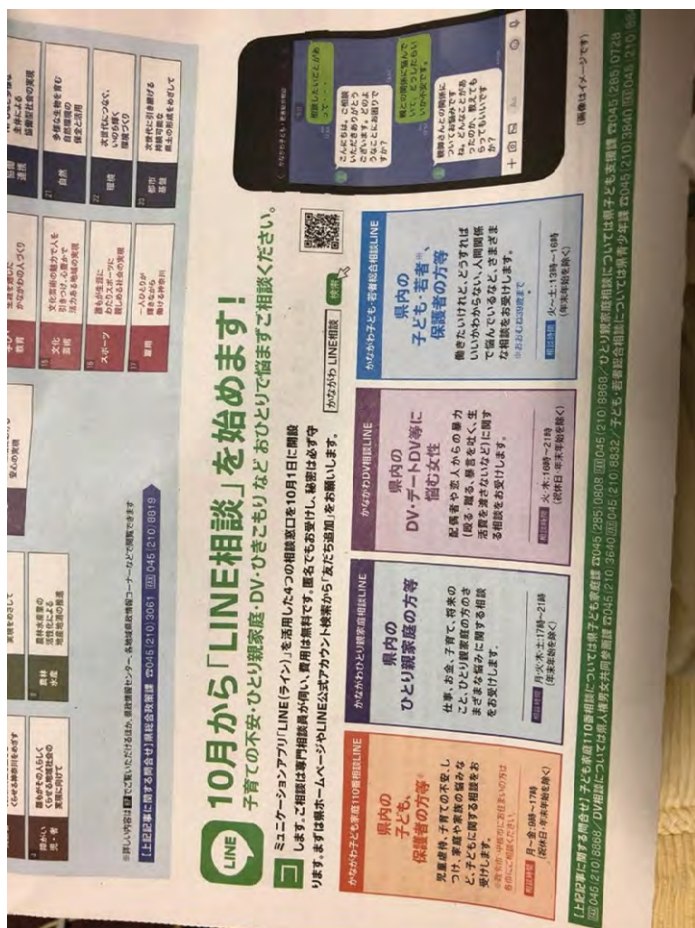



図8.15　家庭内暴力やひきこもり等に関するLINE相談受付開始の新聞広告。撮影：Laura Haapio-Kirk

血液検査など各種検査の予約をせねばならず、これには相当量の事務作業が伴います。また、患者が不安や疑問を持ったときのために患者と連絡を取り合う必要があります。献身的な看護師は、スマートフォンアプリが取って代わることのできないヘルスケアの人的要素となっています。彼らはまた、WhatsAppを最も広範かつ独創的に活用しているグループでもありました。

看護師たちによれば、WhatsAppは個々の患者のニーズや特殊性に応じて多様なコミュニケーション形式を開発できる理想的なアプリでした。電話連絡を好む患者もいれば、文字で書かれ

たメッセージで情報を得たい患者もいます。処方箋や医学検査の通知を画像で見ると安心する人もいます。人によっては理解できるまで何回か聞き直せる録音メッセージが必要です。なぜなら、こうした患者の多くは低所得者層で限られた教育しか受けていないからです。WhatsAppは看護師ナビゲーターが患者の不安や疑問に対応するために不可欠になっており、また遠隔での治療やケアを通じて患者を慰めたり、患者が病院から離れていかないように人間関係を維持したりする際にも欠かせなくなっています。

3番目の事例は、私たちのプロジェクト全般における方向性の変化を強調しています。これまでの章でも述べたように、ヘルスケアに関するこの研究の主な発見は、モバイルヘルス分野の焦点を専門的なアプリから人々が普段使用しているアプリの活用可能性へとシフトするべきかもしれないという点です。図8.16に示す短い動画では、Marília Duqueがサンパウロでのヘルスコミュニケーションおよびヘルスケア改善のためのWhatsAppの可能性について語っています。

商業と企業

まだ詳しく議論していない、これらのアプリが全体的に中核になりつつある重要な領域は、商業です。商業では特にWeChatが先陣を切っています。『Why We Post』シリーズで触れたよう

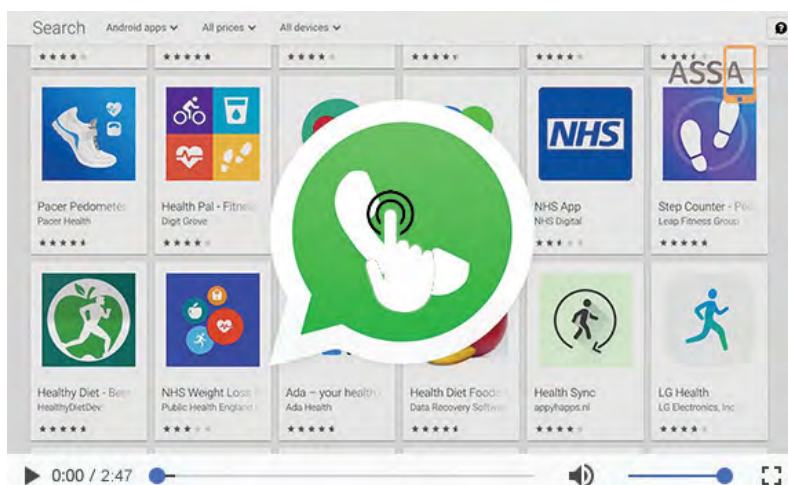



図8.16　動画『WhatsAppの使用を通じて私が学んだこと』http://bit.ly/learnedfromwhatsapp.

に、WeChatは既に決済やeコマースにおいて重要な存在となっています[31]。現在最もよく使われている決済アプリはWeChatペイとアリペイです。上海に住む45〜70歳の調査参加者の大半（72%）[32]は、日々の支払いでモバイル決済を真っ先に選択します。90%以上はスマートフォンを使って決済します。スマートフォンを持っていれば、外出時に現金や銀行カードを持ち歩く必要はありません。Xinyuanが住んでいた場所の近くにあるコンビニエンスストアの店員によると、1日の売り上げのうち、現金が占める割合は10%にも満たないそうです。

WeChatの電子マネー化がはじまったのは2014年1月28日と広く認識されています。この日、「WeChat紅包」——ユーザーが「電子紅包」（中国のご祝儀）をオンライン上で送ることができる仕組み——が立ち上げられました。WeChat紅包は、冠婚葬祭などの行事に際して赤い封筒に包んだお金を渡す、昔から続く中国の伝統を電子化し、その過程をより楽しめるものに変えました。現在はWeChatペイを通じて、ユーザーはアプリ内で支払いをすることができます。利用者はアプリ内のウェブページで商品やサービスを購入するか、店頭でWeChatのQRコードを読み取ることで決済できます（図8.17）。

2015年、WeChatは「都市サービス」プロジェクトを立ち上げ、公共料金の支払いや病院の診療予約、友人への送金や地域クーポン等、さらにサービスを拡張しました。またWeChatは中国におけるeコマースのさらなる成長にとって重要な存在となりました。ビジネスなど組織アカウントだけでなく、すべてのWeChatパブリックアカウントはアプリ内で商品やサービスを販売することができます。先述のミニプログラムの多くはeコマースに利用されており、中国eコマース業界最大手のアリババの競合となっています[33]。

これは等式の片側でしかありません。しかし、少なくともその反対側の項を示唆しています。私たちは企業を研究したわけではありませんが、企業が創り出したものと、そのユーザーによる受容と活用を認めずにこれらの発展を検討することは不可能です。本章で説明している用途、特にこのセクションで触れた高度に金銭化された用途は、人類学者だけでなく、企業がユーザーの製品使用を調査して、それを基に開発されてきた可能性が高いです。アプリを実際の使われ方に対応させるのは明らかに企業の関心が高い事柄です。

テンセント（WeChatを開発した中国企業）が、現在企業が理解する中国における社会関係のあり方を反映した機能を開発し

図8.17　屋台に貼られた様々な電子決済サービスのQRコード。緑がWeChatペイ。撮影：Xinyuan Wang

ようとしている点は、その良い例です。これは、2018年6月にWeChatペイに「親族カード」機能が登場したことで明らかとなりました。これにより、自分のWeChatペイを、両親と子ども2人など、最大4人の親戚と共有できるようになりました[34]。「親族カード」なら、銀行口座がない、システムの利用を不安に感じるなど、色々な理由でモバイル決済を利用していない高齢者や子どもでも使うことができます。この機能で恩恵を受ける人は、WeChatに口座情報を提供する必要がありません。なぜなら親族カードを発行した人がWeChatを介して支払いを確認するからです。この機能のあり方は中国の親族関係の原則をいくつか反映しています。両親を対象に入れることで、親孝行をすることができます。また既に取り入れていた紅包の風習にも立脚しています（図8.18）。

調査参加者のひとり、鍾さんがこの親族カードに惹かれた理由のひとつは、カードの発行者がすべての出費をチェックできるので、家計の安定に役立つと思ったことです。また、ネット詐欺を心配する母親に使わせるのにもぴったりでした。親族カードが登場する前は、鍾さんは約3万5000円を毎月母親のWeChatペイに送金していました。今はシンプルにこの金額で親族カードのリンクを発行するだけです。親族カードの限度額は最高5万円ほどで、大きな詐欺に遭わないようにしつつ生活す

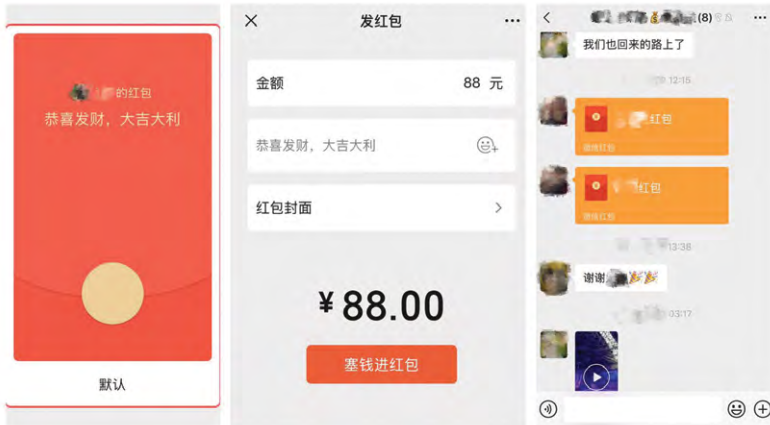



図8.18　WeChatの電子紅包は伝統的なご祝儀袋を模している。スクリーンショット撮影：Xinyuan Wang

るには十分な金額です。一方、新居購入など大きな出費を抱える郭さんは、母親から親族カードを要求されたとき、自分の家計に影響するのではないかと心配になりました。母親が最初の月に親族カードを形だけの250円分しか使用していないと知ったとき、郭さんは少し安心しました。

> そのとき私は気づきました。お金なんて関係なかったのです。母はただ、子どもから親族カードを渡されている友人の前で「面目を失う」（丢面子）のが嫌だったのです。

WeChat上でのユーザー同士の関係性に関する最近の著作[35]では、一度この巨大なプラットフォームを使用すると容易には離れられなくなる様を「超粘着質」と表現しています。

> 超粘着質なWeChatは、ユーザーのニーズと中国で確立された生活様式に対応しており、そうすることで、モバイルインターフェースにおいて中国人のライフスタイルを再形成している[36]。

「超粘着質」なWeChatが効果的に人々をアプリへと「接着」しているという事実は、少なくとも部分的には、アプリ開発者が用いたデザインと戦略が私たち自身の研究と同じことを気にして作られたことによります。どちらも、スマートフォンがど

のように中国の慣習的な社会関係により完全に適合できるのかを理解しようとしています。つまり、商業的思惑がデバイスを作り出し、それをユーザーが変容させるというだけではないのです。私たちは、企業がユーザーの使用から学び、似たような使用パターンにおける商業化を促進するような新たな可能性を切り開くと期待しています。

結論

本章の冒頭で現代のスマートフォンの「心臓」と述べたこれらのアプリの検討から、何がわかったでしょうか。結論は主に3点あります。1点目は、これらのアプリがスマートフォン自体の行く先を示している可能性があるということです。2点目は、その汎用性を通じて、中心的な立ち位置を獲得したということです。3点目は、汎用性の幅だけでなく、深度も同じくらい重要だということです。

まずスマートフォンのこれからの方向性ですが、LINE、WeChat、WhatsAppはスーパーアプリ、あるいはプラットフォームと呼ぶことができるかもしれません。多くの場合、しかし、これらのアプリは携帯電話そのもの――ひとつの端末で多くの目的に使える――によく似ています。特にWeChatは、ミニプログラムを通じて、すべてのアプリをそれ自体に組み込むことで、すべてのアプリに取って代わる可能性を示しています。いくつかの章で言及したように、多くの人がスマートフォンをWhatsApp用端末、LINE用端末と見なしています。その行く先は、マイクロソフト のWindowsやOfficeが覇権を確立した様子と似ているように思えます。マイクロソフトにとってのAppleのように、この先ライバルも現れるでしょう。しかし同じ道をたどるとすれば、これらのアプリは特定のひとつのインターフェースが優位に立つことを予感させます。これは、今日ほとんどのスマートフォンに入っているアプリやその開発者数の目を見張る増加とは驚くほど対照的です。

もちろん、このような開発は、まさにこれらのアプリの背後にあるFacebookやテンセントなどの非常に強大な企業の意図によるものです。しかしこうした企業が少なくともある程度成功しているのは、ほとんどの人はアプリ文化そのものを特に求めているわけではないからです。第4章で述べたように、ユーザーは単に使いやすさを求めているのです。それが単一の覇権的

企業を通じて得られるのであれば、口先では企業の権力に抗議するものの、実際の行動ではこうした企業の支配に黙って従う準備ができているようです。アプリ文化は、コミュニケーションの進化において通過する一時的な段階のひとつに過ぎないのかもしれません。

この拡大する軌跡は、2つの主要な要素から成り立っています。まずひとつは、異なる機能をできるだけ多く取り込む能力です。これらのアプリは、本章で説明した主な活用例である健康や福祉などの分野で非常に重要になっており、宗教の領域における使用も同じ点を示しています。2つ目の要素は、本章では拡張性を備えた社会性として説明しました。つまり、最も小規模で親密な会話からパブリックなコミュニケーションまで跨がるこれらアプリの能力です。この議論は、まず家族へ焦点を当てて、グループによるアプリの使用、そしてコミュニティによる使用へと視点を移しました。この場合、宗教は、さらにその先へ広がる信者のグループ、ある種のメガコミュニティとなっています。

しかし、振り返ってみると、この「超粘着質」な依存の感覚という性質を生み出したものは、おそらくこれらのアプリが持つ、幅を広げるのと同様に深さを掘り下げる能力であるかもしれません。この3つのアプリに共通する核は、社会的コミュニケーションです。これらのアプリは、人間の最も基本的な関係である相互の依存関係を利用、あるいはそれに便乗しています。スマートフォンがコミュニケーションを促進していると見なされる限り、その欠点や欠陥は目立ちません。スマートフォンが人生を意義あるものにする人間関係の媒体となるからです。本章の前半はほとんど愛について語っています。第5章で紹介されている「絶え間なき機会主義」は、このことに関連する意味合いを帯びています。つまり、相手を思う気持ちの証拠としての絶え間なき交信です[37]。常に連絡を取り合うということは、一方で感情面と経済面の両方で絶え間ない支援への欲求が生じる可能性があるということでもあります。本章で扱った事例でいうと、カメルーンのヤウンデおよびウガンダのルソズィで行ったエスノグラフィー研究の中心にあったような互助会（トンティン）の仕組みが当てはまります。ヤウンデでは、これらのスキームは社会的支援と財政的支援をシームレスにつないでいますが、しかしさらに広い範囲へと拡大しています。コミュニケーションにはじまって、そこから各アプリは「生きるための技術」へと進化していきました[38]。

最初のセクションで説明したのは、視覚情報の活用です。私たちの考え方は自然と保守的になりがちで、対面が最初に体験するコミュニケーションであると、私たちは対面がより「自然」なものだと見なしてしまいます。しかし人類学者にいわせれば、自然な、あるいは直接的な関係性など存在しません。社会学者ゴッフマン[39]が示したように、対面での会話には何が適切で何が適切でないかを規定する文化的ルールが山のように含まれています。対面でのコミュニケーションは、マナーやパフォーマンス、恥をかくことへの恐れなど、その他多くの文化的な枠組みによって囲われており、何か発言するのも難しいと感じるほどです。ロンドンのパブを訪れれば、飛び交う会話のほとんどは月並みな文句かひやかしです[40]。この観点から見ると、画像がより「自然」なコミュニケーション媒体になり得ない理由はありません。むしろ、時に直接会話するよりも温もりを感じるかもしれません。ソーシャルメディア上の画像は、面と向かっては口に出せないことを伝えることができます。また、日本の例に見るように、画像によるコミュニケーションは対面での会話を補完します。一方で、スマートフォンでの画像を介したコミュニケーションに対応するためには、新たなマナーや規範を発達させる必要があります[41]。各調査地に共通して、こうした視覚的なコミュニケーションは周辺的でも、表層的でもなく、心と心を通わせたコミュニケーション手段となり得ます。

この深度に力点があるという点は第7章の結論にも立脚しています。これらのアプリが使用者を家族間コミュニケーションの最も親密な側面に引き込む点は、このことを指摘するのに十分な証拠です。深度はこれら3つのアプリへの依存を引き起こす鍵となっているのです。しかし実は、第7章の家族に関するセクションでは結論付近で共進化について議論しました。これらのアプリは単純に家族関係や家族間のコミュニケーションを反映しているわけではありません。私たちは、これらアプリによって家族という概念に対する私たちの理解、そして経験が根本から変化していると考えます。本章の結論につながる道筋はもうひとつあります。この道筋は次の最終章で扱う、より広く、理論的な議論へと自然につながっています。

脚注

1 Ahmed（2004）を参照。
2 Steinberg（2020）

3 Bushey（2014）
4 Akimoto（2013）
5 Smith（2020）
6 Russell（2019）
7 Wang（2016：28–37）
8 Cecilia（2014）
9 Graziani（2019）
10 Iqbal（2019）
11 Fiegerman（2013）
12 BBC News（2014）
13 Drozdiak（2016）
14 Iqbal（2019）
15 Duque（2020）
16 絵文字は1998年にNTTドコモの社員によって発明されました。
17 Linecorp（2019）を参照。
18 Shu（2015）
19 ビジネスという異なる文脈で絵文字がコミュニケーションを円滑にする方法についてはStark & Crawford（2015）を参照。
20 Shifman（2013：78–81, 156–70）
21 Ahlin（2018a）
22 Kress（2003）
23 Danny Millerは個人的経験からこの点を証言できます。完全に連絡を絶っていた学生時代の知り合いから今、定年退職に際して、再び会おうと提案されています。
24 Patrick Awondoによるアンケート調査に基づく。サンプル数は65人。
25 これら互助会は世界のその他多くの地域でも重要となっています。Ardener（1964）を参照。
26 Instituto Nacional De Estadisticas（INE）（2019）
27 Marwick & boyd（2010）を参照。
28 「最近3日間のみ」設定だけでなく、「最近6か月間のみ」設定もあり、この設定では連絡先に追加されている人は過去6か月分の投稿のみ見ることができます。
29 Pulse News KR（2019）
30 Kyodo News Agency（2019）
31 McDonald（2016：169–70）；Wang（2016：37–50）

32 45歳以上の220人を対象にモバイル決済について行ったアンケート調査より。調査は2018年4月～2018年6月にXinyuan Wangによって上海で行われました。
33 Sheng（2020）
34 この機能が私たちの研究から影響を受けたとは考えにくいことを念のため申し添えます。しかし、中国の親族関係に対する理解や解釈からは明らかに影響を受けています。
35 Chen *et al.*（2018）
36 Chen *et al.*（2018：107）
37 Prendergast & Garattini（2015）に収録されているSinghの論文を参照。ここで彼女は、自分と同じく今誰かがスマートフォンを見ていることを示すドットがあるだけで、高齢者にとってある種最小限の社会的接触になり得ると述べています。Singh（2015）
38 Cruz & Harindranath（2020）
39 Goffman（1971）
40 Fox（2014：88–108）
41 Horst & Miller（2012：28–30）

9
全般および理論的考察

調査地：ベント—サンパウロ、ブラジル；**ダル・アル＝ハワ**—アル＝クドゥス（東エルサレム）；**ダブリン**—アイルランド；**ルソズィ**—カンパラ、ウガンダ；**京都/高知**—日本；**NoLo**—ミラノ、イタリア；**サンティアゴ**—チリ；**上海**—中国；**ヤウンデ**—カメルーン

序論

本書では、すべての章でより一般的かつ理論的な結論を織り込むことを目指してきました。いくつかの章では、構造や内蔵アプリ、そして他のデバイスとの関係など、テクノロジーとしてのスマートフォンの構成に着目しました。この結論の章ではしかし、スマートフォンが結果的に人々にもたらす影響に重点を置きます。なぜなら、究極には、人類学者として私たちはテクノロジーそのもの——スマートフォンとは何かという疑問——にはさほど興味がないからです。私たちの関心は、このデバイスに対する研究を利用して、個人、社会、文化にスポットライトを当て、人間とは何かということへの理解を深めることにあるからです。

ではまず、ここまで議論してきたことをおさらいしましょう。第1章では「下からのスマート」というアプローチについて説明し、スマート「フォン」という名前にもかかわらず、このデバイスは従来の電話とは似ても似つかない点に注目しました。また、S.M.A.R.T、つまりデバイスがユーザーから学習する能力に支配されているわけでもありません。第2章では、スマートフォン使用やその結果を示すのではなく、スマートフォンに対するよくある意見を見ていくことで、これらの言説はしばしばこのデバイスを現代社会の様々な道徳的課題を議論する道具として利用していることを示しました。

第3章はスマートフォンを物質的なモノと見なして、様々な文脈の中に位置づけました。これには例えばスマートフォンと、同じくスクリーンをベースとしたその他のデバイスとの関係によって定義できる「スクリーン・エコロジー」、スマートフォンやアプリの共有による人間関係によって定義できる「ソーシャル・エコロジー」の概念が含まれます。この2つの概念はどちらもスマートフォンそのものを理解するにあたって重要です。この章ではさらにスマートフォンを、人々、そして潜在的には「モノのインターネット（IoT）」の遠隔操作ハブを形成するかもしれない別のネットワークと関連させて考察しました。

第4章はアプリ文化とアプリの使用を理解するために重要な、スマートフォンの使われ方がタスク中心であることについて検討しました。ここでは「拡張性あるソリューショニズム」——単一機能のみのアプリ（「それにはこのアプリ」）から、包括的で必要ならどんなタスクでもできるスイスのアーミーナイフのようなWeChatやLINEまで、幅広いアプリが存在する点を説明しました。一方で私たちは、ユーザーが多彩な目的に利用できるアプリを、単にたったひとつの作業をするためのアプリとして扱う可能性があることも認識しています。第5章では、写真や交通情報、ニュース、娯楽など様々な使い方のジャンルからの事例を踏まえて、「絶え間なき機会主義」に関する観察について述べています。

スマートフォンの画面に並ぶアイコンが可能にすることの多様さや、これらの活用法を鑑みて、本書では「アプリ」や「プラットフォーム」といった用語を土台として使わないようにしています。代わりに、本書の議論は毎日の使用からはじまり、技術的な視点ではなく、スマートフォン使用者の生活に焦点をシフトさせています。デバイスそのものではなく使用者に注目するこの視点の移動は、個人、人間関係、そしてより広範な文化的価値観を反映してスマートフォンがクラフトされる様子を検証している第6章の冒頭でほぼ完了しています。第7章では、スマートフォンを変容させることができる私たちの能力によって、スマートフォンが社会的パラメーター——この場合は年齢——にいかに適合しているか検討しました。最も重要なアプリは、思いやりや愛情の表現、家族、コミュニティなど、社会的関係性に最も深く関わっているアプリであるため、第8章では、3つのアプリ/プラットフォームをスマートフォンの心臓と捉えるべきだと述べました。この最終章で展開する結論を導く主な証拠もまた、第6章から第8章の間で提供されたものです。

結論を導く議論はまず、「持ち運ぶ家」ということばに基づいて、スマートフォンに対する人々の経験への私たちの理解を再考する試みからはじまります。次に「ヒト型の超越」という概念を説明しながら、人々とスマートフォンとの親密性や調和の問題についてさらに探求します。その後、「つながりの中のスマートフォン」と題されたセクションで、スマートフォンがどのように社会的関係性の中に入り込む――そして時に関係性を変容させる――のかまとめます。本章4番目のセクションでは、矛盾や相反する反応を引き起こす、より一般的な問題について議論します。このセクションでは、こうした反応が、例えばケアの手段としてのスマートフォンと、監視の手段としてのスマートフォンの間の紙一重のバランスなど、新型コロナウイルス感染症パンデミックへの対応の結果として特に明確に表面化した点を議論します。この議論の終着点は最初の前提である「下からのスマート」に帰結します。

持ち運ぶ家

インターネットやオンラインの世界をある種の家として検討する先行研究は多くあります。社会学者Heike Mónika Greschkeは、例えば、著作に『Is There a Home in Cyberspace?』（サイバー空間に家は存在するか）というタイトルをつけました[1]。しかし、ここで導入する「持ち運ぶ家（Transportal Home）」という概念は、オンライン上の家について触れたこれまでの類似研究や主張をはるかに超えています。まず、スマートフォンは私たちがコミュニケーションに用いるデバイスというだけでなく、私たちが暮らす場所そのものと理解するべきという主張からはじめます。スマートフォンの中で私たちはいつでも「家にいる」状態なのです[2]。私たちはカタツムリのように自宅をポケットに入れて持ち歩くようになったのです。スマートフォンは、人間が覚醒している間にその中で過ごす時間の観点から見て、おそらく家そのものに（そしておそらく職場にも）匹敵する最初の物体でしょう。用語としては、「持ち運ぶ家」というのはいくつかの要素から成り立っています。家に関連しているというだけでなく、スマートフォンをあるゾーンから別のゾーンへ移動できる、「どこでもドア」のような存在と捉えています。最後に、ここには機動性を促進する手段として、運ぶという要素も入っています。

第2章で述べたスマートフォンに対する一般的な批判について考えてみましょう。ほとんどの人は、レストランで誰かと一緒にいるときに、その人が実質自分の話し相手をするのをやめて、代わりにスマートフォンに夢中になると、イライラします。このとき起こっているのは、その相手は事実上、帰宅してしまっているということです。スマートフォンというどこでもドアを通して、今座っている場所から離れ、楽しいことを見つけたりスケジュールを整理したり、文字や画像で友人や親戚にメッセージを送信したり、こうした様々な身近な活動ができる自宅に帰ることができます。以前私たちは、誰かがその場を辞して自分の家に帰る権利を完全に尊重していました。しかし、目の前にいるように見える相手が、突然さよならも言わずに、自分は行くことができないどこか別の場所へと事実上引きこもっていることに対しては、動揺します。物理的にはその場にいますが、上の空なのです。私たちはインターネットが「距離の消滅（death of distance）」[3]をもたらすという考え方になれていますが、しかし今スマートフォンはそれと並行する「近接性の消滅（death of proximity）」を暗示しているように思われます。そこにいるはずの人が、実は「持ち運ぶ家」に帰ってしまっているのです。これにより伝統的な公と私の概念が根底から崩壊し、結果、これまでの慣習的エチケットが全く成立しなくなることに対する抵抗を生んだのです。

「持ち運ぶ家」の重要性は、増していく伝統的な家の感覚の脆弱性と、その喪失を補うことができるスマートフォンの能力と大きく関係しています[4]。人の移動、働き方、交通の利便性向上など、複数の要因から生じる変化によって、世界はますます落ち着きを失っています[5]。NoLoの調査地にはイタリア各地や別の国から移住してきた人が多くいます。こうした人々は、物理的に単一の場所としての伝統的な家の概念に既に限界を感じています。なぜならこの概念は、彼らを家族や生まれ育った社会・文化的な環境から切り離すからです。ミラノに暮らすシチリア人は、スマートフォンのおかげでミラノを自分の住む土地として受け入れることができます。なぜなら、思い出と夢の場所である「自分の土地（mia terra）」、シチリアに同時にとどまることができるからです。

20世紀後半の日本では、田舎から都市への人の移動が地方で深刻な人口減少をもたらしました。しかし、Lauraの研究は、2011年3月11日に起きた地震・津波・核燃料メルトダウンの三重災害以降、都市部から地方の街や集落に移住する逆の流

れが強くなっていることを記録しています。この災害の後、国家インフラへの信頼低下[6]と、都市での疎外感や根無し草的感覚に後押しされた地方への回帰現象が起きました。日本の調査地では、都市部、地方に関わらず多くの人が、家族や友人だけでなく、日常生活における諸活動ともつながっているスマートフォンが生活の中心になっていると述べています。

イタリアやチリの調査参加者と違い、日本の参加者は必ずしもこれを良いこととは見なしていません。多くは、大量の時間をスマートフォンに費やすことに対して相反する見解を持っている一方、同時にスマートフォンによって遠くに住む友人や子ども、孫との関係を保てることで、自分の生活が変化したとも感じています。彼ら、特に高齢者は、最近スマートフォンを使いはじめたにもかかわらず、既にスマートフォンへの際限ない依存を経験しています。これはスマートフォンが日常生活の中心にあるというだけでなく、人口が減少する周辺環境で増大する、スマートフォン外での断絶の感覚にも起因しているかもしれません。

第1章では、Bogostが提唱した、スマートフォンの登場で私たちは今、意義ある場所を失った世界に生きているという主張――Augé[7]がいう共通した没場所性の経験の増加――について触れました。「持ち運ぶ家」という概念は、この議論を根本から覆します。私たちは決して意義ある場所を失ってなどいないとわかりました。スマートフォンを安定した所在地と見なすことさえできれば、私たちはいつでも自分がどこに住んでいて、どのように家を構成する様々な要素が一点に収束するのかわかります。重要なのは、携帯電話が固定的に常に私たちの身近にあることです。

この議論には、空間的な広がりに加えて、時間的な広がりも含まれています。上海の調査地では孫の面倒を見るために都市へ移住した高齢者が多くいます。住み慣れた街の社会的つながりやサポートから切り離され、彼らは新しい生活にうまく順応できないことがあります。彼らは今、安心できる家の経験を得ることができ、またこの先自分の家になってほしいと望むものにしがみついています。

新たな家としてのスマートフォンの活用は、ヨーロッパの若者の現状を考えると、より一層重要です。ミラノやダブリンのような場所では、ひと世代前は少なくとも新しく家庭を築こうというときにはマイホームを購入できましたが、今ではそれが難しいということが主な不安のもととなっています。ここでの

問題は、平均寿命の延伸が、それにより生じる住宅不足に対応するのに十分な住宅の新規建設の失敗、そして国営住宅の売却と合わさったことです。その結果、多くの若者は家族を持つ前に自宅を購入できる見込みがほとんどなく、またいつか購入できるのかどうかも定かでない状態に置かれています。したがって、彼ら若者もまた、手が出せる価格の、決まった住所があっていつでもいられる、自分の「家」に愛着をもつことは不思議ではありません。若者がスマートフォンに執着していると高齢者に批判されたとき、こうした批判をする人は大体自宅を所有しているか自分だけの家を借りていて、一方若者は彼らが実際に所有できたたったひとつの家であるスマートフォンに注意を払うことさえ非難されると反論するのは妥当でしょう。

実家を出るとき、その不安定な状況から、スマートフォンに住所、電話番号、メールアドレスが集約されていることがますます重要になります。私たちが常にスマートフォンの「家」にいて、いつでも連絡が取れれば、誰にとっても生活が楽になります。WhatsAppでは通常、私たちが「家」にいてきちんとメッセージを受信したことを示すチェックがつきます。またスマートフォンは、伝統的な家と同じく、比較的プライベートな空間と感じられる場所になっているかもしれません。ただ考え事をするためだけでなく、誰にも見られずに何かをするための空間になっています。

家というのは多くの場合、部屋に分けられています。寝るための寝室があり、料理のためのキッチン、話をしたりテレビを見たりするためのリビングがあることが多いです。エネルギーの循環、ルーティーン化された時間、そして専用の空間が、ある種有機的に機能して全体を作り上げています。図9.1が示すように、「持ち運ぶ家」は物理的な家と多くの共通点があります。物理的な家と同じく、「持ち運ぶ家」も多くの区画に分けられており、それぞれが異なる目的に使われます。私たちはアイコンを通じて、ゲームをする場所やテレビを見る場所に入ることができます。別のアイコンからは研究や勉強ができるサイトへ飛ぶことができ、さらに別のアイコンからは音楽を聴いたり、ショッピングや銀行関係など日常生活の雑事をこなしたりします。

大きな家にいるときのように、私たちはこれらの様々なアプリや空間で比較的静かに時を過ごすことができます。これは、伝統的には住居の中にいることに付随するプライバシーの感覚を私たちが必死に守ろうとする理由のひとつでもあります。多

図9.1　「持ち運ぶ家」のコンセプトを示した図　作成：Georgiana Murariu

くの人は、スマートフォンが自分を裏切り、商業的なデータ収集を通じて自分のプライバシーを侵害するのではないかと心配しています。スマートフォンは多くのプライベートな空間を提供することができます。例えば、LINE/WeChat/WhatsAppを介して周囲には全く気づかれずに会話できる空間や、ポルノ画像でさえ保存できる空間があります。しかし一方で、人を招待したり、皆で噂話をしたり、健康的な食生活のマイブームで他人を

退屈にさせたり、あるいは楽しいことをシェアしたりすることもできます。

同じように、私たちはスマートフォンを掃除や片付けをすることが当たり前の家庭空間と考えることもあります。例えば、サンティアゴのスサナは、スマートフォンをきれいに保つ（mantener de teléfono）ことへの情熱を語ります。

> 月に1回スマートフォンから写真をダウンロードします。写真を消去して、動画も消去します。毎日スマートフォンをきれいにするのです、毎日！

別の調査参加者、エルネスティーナは、メールの消去が簡単なのでOutlookアプリが好きです。「ゴミ箱」があると家庭と同じような感覚を持ちやすくなります。エルネスティーナは「携帯電話を整理された状態に保つのが好き」だと言います。Alfonsoは彼女のアパートのリビングが整理整頓されていることに気がつかずにはいられませんでした。スマートフォンは非常に散らかることもあります。乱雑な状態に耐えるか、あるいは行動を起こす必要があります。余分なゴミをすべて削除し、間違った場所にあるものを整理して、アプリをより良いものに置き換え、インフラを更新します。上海の人々は今、断捨離ということばをよく使います。家をきれいに保つためには、もののさらなる購入を「断」って、不要なものは「捨」てる必要があります。しかしフィールドワークでXinyuanはこのことばがスマートフォンを整理整頓するときに最もよく使われていることに気がつきました。光華さんはいいます。

> 2016年から、定期的にWeChatの「断捨離」をしています。いらない連絡先を2つぐらい消去すると、いつもすっきりした気分になります。

ヤウンデでは、適切な表現は「家事をする」という意味の「faire le ménage」です。この表現は、「連絡先の掃除（faire le ménage dans mes contacts）」や「画面上での掃除（faire le ménage sur mon écran）」というように、スマートフォンにも適用されるようになりました。さらにいうと、「家には二度と上げない人がいる（il y'a des gens que je ne veux plus laisser entrer chez moi）」というフレーズは、実際に寝起きしている家ではなく、むしろスマートフォンを指して使われます。

「持ち運ぶ家」には伝統的な家と同じ特徴が他にも多く見られます。Mary Douglasが主張するように[8]、家は私たちが時間をかけて空間を整理する場所です。家を堅固にするのは「囲んでいる壁の頑丈さではなく、調和の複雑さ」です。家とは、私たちがいつ誰と連絡を取るのかという繊細な交渉の場面において他者に気を配る場所です。また家とは、私たちが日々の習慣を設定して、何時に、何をしなければならないのかわかっている場所です。さらに家とは、私たちが他人からの監視とコントロールの対象となることが最も多い場所でもあります。スマートフォンは、私たちが何を見て、何を保持するのか選択する、経験で作られた私たちの世界を編集する場所なのです。次のセクションで示すように、これはスマートフォンを、世界の中で自分自身をクラフトするための鍵となる場にしています。

驚くべきことに、「持ち運ぶ家」は伝統的な家の中にまで及ぶこともあります。多くの場合、それは伝統的な家と別物というわけではなく、それを拡張します[9]。この例のひとつは第3章で議論した上海のスクリーン・エコロジーです。今日人々は、読みやすさに対して機動性が反比例する多様なサイズの画面に囲まれて生活しています。スマートフォンは最も機動性のある端末ですが、他にもタブレット、ノートPC、スマートテレビなど、すべてますます統合されています。人によっては、家にいるときはスマートテレビで電子メールを読むかもしれません。上海の事例では、スマートフォンとより大きな従兄弟端末たちが家中にあるため、どの部屋からでもポータルサイトのようなスクリーンの恩恵を受けることができます。ここではスクリーンが実質的に家の窓のようになっています。住民は画面を通じて、物理的な窓から見えるよりもずっと広い世界を眺めることができます。スマートフォンは、家の中の人々の関係性も変化させました。ベントでは、例えば、個別にスマートフォンを持っているおかげで、誰が娯楽システムを使うか、誰が自宅外の人と話すかといったことで衝突する必要がなくなったため、夫婦生活がずっと楽になりました。

スクリーン・エコロジーは、新型コロナウイルス感染拡大によるロックダウンの中で明らかとなった、私たちと家との関係における最も重要な変化の背景でもあります。それは、デジタル通信のおかげで、仕事だけでなく、社交、ショッピング、エンターテインメント、その他生活全般でどれだけ多くの形態が家という境界から継続可能かということへの気づきです。ロックダウンの経験は、職場でのカジュアルなやり取りや、愛する

人からの抱擁といったものの欠如など、オンラインのみの社会性における制限を明らかにしました。しかしそれと等しく、オンラインでのコミュニケーションがなければ事態はより一層悪化したであろうという、ほぼ普遍的な認識があったようです。いくつかの地域では、スマートフォンは、Zoomやその他の通信プラットフォームを備えたコンピューターのようなメイン端末の補助でした。しかし当プロジェクトでは、ほとんど誰もコンピューターを持っておらず、こうしたコミュニケーションのすべてがスマートフォンに依存している調査地もありました。

今説明したすべてが良いことだとは限りません。たとえば、プライバシーが保護されている感覚を維持、あるいは生み出すことさえあるもの自体が、実際には、自分の最もプライベートな世界のデータを見知らぬ人に送信する監視資本主義体制[10]のスパイであるという懸念があります。この「持ち運ぶ家」には、プライバシーが守られる場所として伝統的な家が享受してきた不可侵性はありません。言い換えれば、スマートフォンは以前のような避難所としての家という経験を減少させるかもしれません。会社員は今、例えば退勤後でさえも連絡が取れる状態にあることを期待されるかもしれません。学校でいじめられている子どもは、家に帰ってきてもほとんど、あるいは全く息をつくことができません。

新型コロナウイルス感染症のパンデミックによるロックダウン下で、人々は家庭外の人との抱擁を恋しく思うだけでなく、Zoomでの飲み会やパーティーはリアルでの交流の代わりにはならないことにすぐに気がつきました。オンラインでの性的で親密なやり取りは明らかにオフラインとは異なり、非常に不完全な代替物と見なされます。スマートフォンには耕せる庭やパンを焼く設備は付いてきません。オンラインだけの生活に足りないものを明らかにする他の事例はおそらく何百とあります。スマートフォンの限界や危険性を探すことは、しかし、伝統的な家が持つ無数の問題を白塗りでごまかすことに基づいて行うべきではありません。伝統的な家にも、家族の監視や閉所恐怖症から、家庭内暴力まで様々な問題があります。すべての家にはそれぞれの矛盾があるのです。

伝統的な家と「持ち運ぶ家」の他の主要な相違点は、「持ち運ぶ家」のどこでもドア的側面にあります。物理的な家は不動で、ボディの可動性を決定的に欠いているため、より広い世界と交流する能力に限りがあります。対照的に、「持ち運ぶ

家」[11]は簡単に瞬時に別の世界とつながることができます。スマートフォンから離れることなく、外国とSkypeでつながったり、仮想空間のショッピングモールで買い物をしたり、平行宇宙でゲームをしたりすることができます[12]。スマートフォンは、タッチ画面やスクロールの触覚的体験から、ポケットにぴったりと収まる安心感まで、感情や愛着と独自の関係があります。スマートフォンが壊れたりなくなったりしたときなど、喪失感を味わうこともあります。突然、他人と出会う可能性から遮断されたり、自分の記憶の一部から一時的に締め出されたりするように感じます。

「持ち運ぶ家」のいくつかの特徴は、特に高齢者に関わりがあります。身体が動かなくなるにつれて、スマートフォンは、単に中にとどまるよう制限される家とは対照的に、そこから別の場所へ移動できるゲートとしてその重要性が増します。これは日本の調査地で明確に示されています。日本の調査地では、高齢者が年齢を重ね、身体的な制限が多くなるにつれて、メッセージアプリLINEを通じた友人からのサポートの価値が高まります。京都に住む60代の小松さんは以下のように言います。

> 年を取ったとき、友人がすぐ隣にいるとは限りません。社交的でいられるから、スマートフォンが［年を取ると］余計に大切に感じるのかもしれません。

この点は、「持ち運ぶ家」のさらなる要素である「運ぶ」という部分にも当てはまります。第6章と第7章では、高齢者が車の運転をもはや許されないケースにいくつか言及しました。スマートフォンは、バスの時刻表、Uber、地図などのアプリとともに、こうした高齢者と交通機関との関係をコントロールするハブになります。アイルランドの人々にとって、スマートフォンの使用はより広範な移動力に及びます。スマートフォンは、言語学習、TripadvisorやAirbnbの使用など、余暇の過ごし方や海外資産の維持の多くの側面で使用されています。しかし、さらに重要なのは、身体の可動性に便乗するスマートフォンとともにもたらされる「運ぶ」という感覚です。スマートフォンは常に私たちとともにあるという独自の能力を備えており、私たちはスマートフォンの「絶え間なき機会主義」にアクセスすることができます。もちろんこれには欠点もあります。例えばベントの人は、公共の場で電話に出たりスマートフォンを確認したりすると犯罪のターゲットにされると信じています。

図9.2　動画『日本における持ち運ぶ家としてのスマートフォン』http://bit.ly/transportalhomeinjapan

最後に、全体的かつ理論的な議論においては、調査地によって、常に微妙な違いがあることは本書から明らかであるはずです。例えば、「持ち運ぶ家」が意味するところは各調査地によって異なります。なぜなら調査地によって家の理解やスマートフォンの使い方が様々異なるからです。図9.2に示す動画は日本の事例からこの点について表しています。

結論として、人類学にとって、スマートフォンを「持ち運ぶ家」と見なすことの重要性は、伝統的な家の喪失を補うスマートフォンの能力を評価することと同じくらい、移民や若者、その他の人々と伝統的な家との関係性がますます問題になっていることを認めることにあります。スマートフォンは、別々の「部屋」で行われる様々な活動や、離れた場所でのケア、遠隔操作のハブとしてなど、多様な機能を統合し、そして交通機関など他のシステムに連携しています。「近接性の消滅」から、身体の弱い人の緊急連絡先の提供まで、「持ち運ぶ家」としてのスマートフォンの影響は絶大です。これらすべての理由から、例えば家庭と職場など、スマートフォンの家と他の場所との関係に見られる絶え間ない変化を調査するさらなる研究を、私たちは歓迎します[13]。

ヒト型マシンの超越

1世紀以上にわたって[14]、人類はロボットの開発とヒト型マシン――それもヒトに非常によく似たもの――の想像を実現する可

能性に魅せられてきました。これは異質性の経験でもありました。ロボットは伝統的に、私たちにどんどん似てくる一方、人間ではないものとして描かれます。したがって私たちは、SFの一般的なテーマであるロボットが私たちに歯向かったり、「ほぼ」人間として権利を得たりする可能性に魅了されています。しかし、このロボットへの傾倒はヒト型マシンに向かい、そしてそれを超越する、より深く、より高度な軌跡を無視することにつながった可能性があります。類似性や異質性ではなく、人間とのこれまでにない親和性によって切り開かれた軌跡です。この発展はスマートフォンが最も完全に実現しています。

外見がヒト型のロボットに対する一般的な概念は、より表面的なやり取りを反映しています[15]。一方、スマートフォンは人間とは少しも似ていません。スマートフォンは、例えば、手足はありません。スマートフォンに手足は必要ないのです。なぜなら、ズボンのポケットやハンドバッグに入ることで、物理的な可動性を実現するからです。人間以外の事物を人間のように見なす擬人観は、相補（例えば記憶力の一部を担う）や補綴（例えば周囲の物事を認識する能力を補う）といったプロセスによって進められます。さらに、スマートフォンには持ち主を変容させる能力があります。スマートフォンの所有者になると、私たちは日常の習慣や行動を変える可能性があります。

「ヒト型の超越（Beyond Anthropomorphism）」の主な証拠には第6章で触れました。アイルランドのエレノアの例は、スマートフォンが持ち主の性格をいかに完全に表現できるか明らかにしました。エレノアの場合は、完璧なプロとして見られたいという願望であり、また同じ調査地の別の事例では、気難しい漁師の子孫の伝統的な男らしさです。スマートフォンは、フィリップ・プルマンの小説に出てくるダイモン（守護精霊）のように、その人の延長線上にあるように思えます。私たちとは何か別の存在ではありますが、そばにないと自分の一部を失ったように感じるでしょう。スマートフォンは、自分ひとりよりも物事をよく知るためだけでなく、より物事を整理するための能力を拡張するデバイスです。これは、リソースが限られていたり、スマートフォンの使用に障壁があったりする人に特に当てはまります。本書の著者のひとりである、アル＝クドゥスのLailaは、全盲です。彼女は新しいiPhoneに代償といらだちの両方を感じましたが、今ではそれなしではいられません。人類とここまでの親密性や延長性を実現できたデバイスはおそらくいまだかつて存在しなかったでしょう（図9.3）。

図9.3　「ヒト型の超越」を説明した図 作成：Georgiana Murariu

第6章では、スマートフォンを作り上げる行為を職人技の手細工として扱いました。一方、このプロジェクトではほとんどのエスノグラファーが同時に老後についても研究していたため、スマートフォンのクラフトと生活のクラフトの類似点が特に明確になりました[16]。定年退職後は、一連の新しい活動や行動をはじめる一方で、一部の活動は継続し、その他の活動はなくなります。今日、定年後の生活はスマートフォンとの共同作業になることがよくあります。ダブリンでは、セーリングに割ける時間が多くなるということは、7種類のセーリングアプリを使用するということかもしれません。ヤウンデでは、定年退職とは教会活動に専念できる時間が増え、聖書やその他宗教関係のアプリをダウンロードすることかもしれません。日本では、定年を迎えた男性の調査参加者の中には、仕事を中心にアイデンティティを構築している人が多く、その結果、仕事外の生活の準備が整っていない人もいます。こうした人々は、スマートフォンを拒絶し、以前の社会との物理的なつながりとして古いフィーチャーフォン（ガラケー）を好むかもしれません。しかし、性別にかかわらずその他の人々にとっては、スマート

フォンによって定年後に何年も継続しなければならないパートタイムの仕事をより細かくコントロールすることができるようになりました。シフトを管理するアプリのおかげで、直接「No」と言うのが難しい雇用主との気まずい電話を避けることができます。

ダル・アル＝ハワでは、ほとんどの年配女性が有給の職に就いたことがなく、結果として「退職」することもありません。しかし、多くは孫ができたときにスマートフォンが役に立つと感じています。現在、孫がスマートフォンでYouTubeを視聴できるようにするなど、家族とのやり取りによってますますこれらのデバイスとの関係も変化しています。こうして作り上げられたものの多くは新旧がやさしく入り混じっています。リビングに飾られた象徴的な孫の写真は、孫がその日何をしたか日々共有しあうことで完成します。スマートフォンは私たちの一部でしょうか。それとも何か別のものでしょうか。アイルランドの調査参加者のひとりが恥ずかしそうに認めたように、今彼女は歩数計アプリを使っていて、「アプリをびっくりさせたい」ので、たくさん歩きます。

このクラフトはどのように成り立っているのでしょうか。買ったばかりのときは、スマートフォンは純粋にただの機械に見えます。店頭に並ぶSamsung Galaxy Noteのデモ機はすべて同じです。一旦購入すると、しかし、どのプリインストールアプリを使用せず、フラッシュライトやBluetoothなど内蔵された機能をどのように使用するかは個人の自由です。そして新しいアプリをダウンロードし、個々人にとっての重要度に応じて、ホーム画面や追加した画面にアプリを配置します。奥に配置されるのはあまり使わないアプリや、例えば昼の散歩時に鳥のさえずりを識別したり、夜の散歩時に星座の名前を調べたりするおまけ的なアプリです。

次の段階は、これらのアプリを微調整することです。スマートフォンの所有者は設定を変更して、関心のあるニュースのみを受信したり、地図アプリの基本設定で自宅の場所を設定したりします。カスタマイズの次のステップであるコンテンツの作成と選択は、通常最も重要な段階です。スマートフォンユーザーの多くは読書アプリを使用していますが、アプリの中身は『ハリー・ポッター』シリーズからシェイクスピアの戯曲まで何でも含まれる可能性があります。アルバムにあるのは自撮りかもしれないし、PowerPointのスライドかもしれません。その人がどういう人かという全体感、つまり好みや価値観、関心事を

最もよく感じられるのは、これらたくさんのアプリにおける横断的な中身の選択です。ダル・アル＝ハワ出身の人なら、スマートフォンの中身にイスラム教の価値観を反映させたいと思うかもしれません。

第4章と第5章では、アプリ文化から日常生活のエスノグラフィーへと焦点を移しました。ここでは、基本的な方向性はアプリではなく主にタスクに向けられています。私たちが出会った、スマートフォンの使い方を学んでいる高齢者の多くは主に、彼らが既に知っている、もしくはこれから学ぼうとする作業の順序を気にしていました。スマートフォンの役割は、この順序を通じて特定のタスクをこなすことに縮約されていました。スマートフォンができるその他すべては無関係になり、単純に無視されます。職人技の手工芸と同じく、スマートフォンのクラフトも足し算に加えて引き算が必要かもしれません。このようなクラフトが生み出すのは、第6章で説明したように、個人を非常によく表現するようになったスマートフォンとの親密な関係です。この密接な関係による効果は、第7章で説明したダル・アル＝ハワのヌラが一時的にWhatsAppにアクセスできなくなったときのような出来事に見ることができます。彼女が感じた瞬間的なショックと落胆の感覚は、WhatsAppが現在彼女の生活インフラの一部になっているという理解に由来します。彼女はまるで臓器の一部を失ったかのように痛みを感じました。親密さとはこうしたことを意味しています。

ただし、スマートフォンの購入後のカスタマイズに対するこのアプローチは、スマートフォンとアプリの開発企業を無関係と見ているわけでは全くありません。まず、クラフトを可能にするこれらすべての機能を創り出した功績を認めなければなりません。後のスマートフォンの変容を可能にしたのは、頻繁なユーザーテストと併せて、その設計者たちです。企業が生み出し、人々が消費するその他大多数の商品と異なり、スマートフォンには、ユーザーとの親密さを進展させる独自の機能が組み込まれています。アプリは、使用者との交流を通じて学習するように設計されることが多くなっています。これは技術用語でいう「スマート」――デバイスが学習する能力――が意味するものです。位置情報は、現在地を教えてくれるGPS機能だけではありません。私たちが行ったことがある場所、または関心を示した場所に基づく予測も含まれます。端末が私たちの声を学習するにつれて、音声アシスタント機能はより正確になります。こうして機械学習のアルゴリズムにより、ソーシャルメデ

ィアが位置情報や検索履歴を抱き込むにつれ、アプリは私たち、私たちが置かれた環境、そして他のアプリから学習することができるようになります。そして、企業はデータの収集者および処理者として双方向のプロセスを通じてここに関与し続けます。ユーザーに合わせた広告表示などの目的のため、アプリがこのプロセス内での役割にさらに順応するように、継続的な改良にも投資し続けます。

しかし、スマートフォンの「スマート」の要素を強調しすぎると、誤った認識を招く恐れがあります。スマートフォンを詳細に調べると、使用者がデバイスを特定のニーズに適応させることは、デバイスがアルゴリズムを介して使用者に適応することよりも、使用者の経験にはるかに大きな影響を及ぼします。企業はユーザーにアシスタント機能に夢中になってもらおうとリソースを費やしたかもしれませんが、調査参加者の多くは、取り除くことができないSamsung Galaxyの「アシスタント」Bixbyを単なる腹立たしい迷惑だと見なしていました。別のアシスタント、Alexaは、音声で起動するラジオ以上になることは滅多にありません。もしかすると将来的には、AIによるチャットボットが、友人として、あるいはセラピストとしてニッチな分野を見つけていくかもしれませんが[17]、今のところその影響は限定的です。

こうしたクラフトの結果生まれたのは、ヒト型を超越する人とスマートフォンとの密接な融合です。その優れた著作『Smarter than you Think』(あなたが考えるより賢い)で、Clive Thompson[18]は、こうしたデバイスを組み込むことによって人間がより賢くなっている様子を示しています。「事実」を記憶するのではなく、スマートフォンを使って事実を見つける方法を記憶することで、私たちはより賢くなります。Thompsonは、最強のチェスプレーヤーが人間でもコンピューターでもなく、両者が協力している状態である理由を示しています。スマートフォンの台頭に最もよく似ている例は、印刷、そして図書の発明です。この成果は、純粋に認知記憶に依存していた多くの記憶機能を、本という「長方形の物体」に委ねたことです。これはハードディスクの前身と見なすことができます。人々は大量の記憶を文字に書き起こすことに対しては心構えができているので、本が人類を賢くしたという考え方に抵抗を覚える人はほとんどいません[19]。本書に登場する調査参加者の多くはスマートフォンを、文字通りメモを書き残す備忘録と見なしています。一方で、ベントのフェルナンダのよう

に、人によっては脳トレアプリを使っています。その理由のひとつは認知症への大きな不安です。本書のほとんどすべての事例は、私たちがどうやって思考するのかということについて、人間と機械の区別を超越したより広い全体論を喚起しています。

本書の事例の多くは、クラフトされているのは等しく人も同じであることを示しています。これは第6章で触れたベントのエドゥアルドの例に特に明確に現れています。現役を引退した今、自分の新しい人生がどうなるか思い描くためにスマートフォンを使用する点で非常に明白でした。このようなプロセスが行き着くのは、NoLoのマリオのような事例です。彼のスマートフォンは、園芸から地域の市民菜園の分担に至るまで、彼の主要な関心事の多くを再現するようになりました。もうひとつの例は、リトアニア出身で現在アイルランドに住んでいるマティスです。彼のスマートフォンは、彼自身と同じように、車の修理への情熱に支配されています。人がスマートフォンをクラフトするのと同じくらい、時にスマートフォンが人をクラフトしていることが明らかな場合もあります。

このクラフトは、最初はでっち上げのように思えるかもしれません。例えば、ヤウンデのミームが暗に示しているように、実年齢よりもはるかに若く見せることもできます（図9.4）。いずれにせよ、こうした人々は外見をよくするために既に多くの対策を講じています。では、「本当」の姿はどれでしょうか。何も飾られていない姿か、化粧品や衣服で着飾って人に見られるために準備した姿か、それとも自分が想像する自分を見せるために作成された写真でしょうか。この答えを示すのは私たち著者の役目ではありません。代わりに私たちは、ヤウンデの人々が上海の人々とは非常に異なる反応を示す可能性があることを尊重します。スマートフォンが本物でない人々の偽物の画像を作成する、あるいはしないという絶対的な主張はないのでしょう。本書が提示する証拠はむしろ、一部の社会では偽物と見なされる一方で、他の社会ではこれが実在の人物をより明確に表現していると見なされているということです。

第8章の結論では、対面でのやり取りは「自然」であるという考えを否定したゴッフマンの考えを引用しました。中国では、スマートフォンでなら面と向かっては言えないことも伝えることができます。あらゆる種類の絵文字やスタンプを「表情（biaoqing）」と呼びます。これは文字通り中国語で顔の表情を意味します。人々は頻繁に「表情」を活用して、さもなければ気

図9.4　ヤウンデのソーシャルメディアで行き交うミーム　スクリーンショット撮影：Patrick Awondo

まずい、または恥ずかしい状況を打破します。例えば、公務員を定年退職した洪さんは、WeChatに100を超える「表情」を保存しています。これは一般的な感情や謝罪など社会的なジェスチャーのための「表情」のレパートリーを提供します。洪さんは、特定の場面と受け手に応じて、様々な「表情」を巧みに使い分けます。例えば、友人同士の集まりに出席できないときは、合わさった手の漫画風イラストに「ごめんなさい、ごめんなさい」と書かれたスタンプを使って、友人にゆるく謝るかもしれません。あるいは、ごめんなさいと言って頭を下げる猫のスタンプで孫をからかうかもしれません。洪さんは、友人に助けを求められて、それを断らなければならなかったとき、断る厳しさを和らげるために、「陛下、本当にできないのです」と泣いているイラストのスタンプで答えました。彼はこう言います。

> 時々、私は「表情」を対面の会話でも使えればいいのにと本気で思います。そうすれば人生がずっと楽になるでしょう。

問題は、対面の会話の中で、洪さんは重厚で威厳のある態度を維持していることです。これは、彼が立派な成人男性として何十年も保ってきたことです。しかしWeChatを使うときは、「表情」のレパートリーによって、オフラインのコミュニケーションには存在しない多層的な感情や社交スキルを生み出すことができるのです。一方、時とともに、こうした会話形式を中心に緊張関係やエチケットが発達すると期待できます。

このセクションの最後の結論は、「ヒト型の超越」という概念は人間であるという理想を過度に美化すべきではないということです。スマートフォンが私たちの人間性を引き受けているならば、同様に私たちの非人間性をも表現することができます。スマートフォンは、ストーカー行為やいじめ、または権力の道具として簡単に利用できます。これらの行為は、第2章で触れた、スマートフォンが非人道性を高める、人々をより表層のみの、あるいは反社会的な存在にする、といった意見の背景にあります。ただし、上述のように、「持ち運ぶ家」は至福の家庭を意味するとは限りません。家はしばしばいじめ、権力の対立、虐待、不平等の場となってきました。スマートフォンが人間のようになると主張することは、必ずしもスマートフォンが善良、あるいは道徳的であることを意味するわけではありません。それはむしろスマートフォンが似るその人に依存します。

つながりの中のスマートフォン

「持ち運ぶ家」と「ヒト型の超越」の概念両方にある問題は、どちらも個人とその端末を強調するということです。しかし、本書の主な貢献のひとつは、すべての章で、個々人のみに着目することに反する証拠を提示していることです。スマートフォンは、あらゆる関係性やグループの中心となっています。コミュニケーションの媒体としてだけでなく、これらの関係性やグループ、さらにはネットワークの一部を構成するものになっています[20]。

第3章の「ソーシャル・エコロジー」の議論で、ことスマートフォンに関しては、人々をそれぞれ孤立した個人と見ることはできないことが既に明らかでした。ルソズィでは、多くの人が親戚や友人と携帯電話を共有しています。上海では、一部の高齢者は自分の端末にわざわざアプリをダウンロードしないか

もしれません。何でも配偶者と一緒に行うため、どちらの端末にそのアプリが入っているかは関係ありません。おそらくさらに重要なのは、第5章で説明した「絶え間なき機会主義」の影響です。この概念では、人間関係は切れ目のない会話へと変化しました。現在、友人や親戚に会うのを待つ必要はありません。知り合いが知りたいかもしれないと感じる事が浮上したその瞬間が、LINE、WeChat、またはWhatsAppの出番です。共有は毎日、一日中行われます。かつては緊急用の赤いボタンを持っていた高齢者は、今はスマートフォンを通じて転倒した後でもすばやく簡単に誰かに連絡できるとわかり、安心できるようになりました。こうした事象の観察は、スマートフォンがこれら人とのつながりをただ容易にするだけでなく、実際に変容させているかどうかというより大きな問題につながります。

この変化に対する最も強力な議論は、家族形態が辿る基本的な軌跡のひとつをスマートフォンが逆転させている可能性があるというものです。この軌跡は、ここ数十年、地域によっては何世紀にもわたって出現している、拡大家族から核家族への移行です。これは住宅設計の伝統の変化を見ると非常に明白です。多くの地域で住宅はかつて、はるかに大規模な家族を収容できるように建てられていました[21]。経済的に豊かな地域のほとんどでは、近代的なアパート等の住居は、多くの場合、核家族向け、あるいは日本のように単身者向けに設計されています。しかし、スマートフォンやWhatsAppなどのアプリのより密接な使用を深く掘り下げていくと、この長期的な傾向はある程度逆転しているように見えます。例えば、上海の家族の事例によって示された「スクリーン・エコロジー」の議論があります。ここでは、単に家の周囲に存在するスクリーンの数が増加しただけでなく、拡大家族が定期的に連絡を取り合う関係に戻るためにこれらが利用されたのです。結果、その家に住み続けている老夫婦とその拡大家族は、少なくともある程度は、その家を共有していたのです。

この変化の最も明確な証拠はベントの事例です。ここでは、クリスマス、結婚式、葬式でしか会わなかったいとこ、叔母、叔父、そしてさらに遠い親戚が、「持ち運ぶ家」の中でずっと身近な存在になっています。特別な日にふさわしいフォーマルな会話は、打ち解けた日常の会話に置き換えられます。おそらく、拡大家族が実際に同じ家に住んでいないからこそ、彼らは「持ち運ぶ家」の住人として非常に歓迎されています。この関係は親密なものですが、親密すぎるわけではありません。スマ

ートフォンの中では、物理的空間を共有するというプレッシャーなしに、常にコミュニケーションの可能性があります。誰かと話したくても相手がいない場合、「持ち運ぶ家」ではいつも他に誰か話し相手がいます。一方で、スマートフォンを使って近接する社会性から目をそらすこともできます。日本の混雑した通勤電車では、物理的には見知らぬ人に囲まれていますが、各個人のスマートフォンはプライベートでありながら社交的なバブルの中にその持ち主を置きます。まとめると、いくつかの調査地からの証拠は、スマートフォンが、社会性が強すぎる期間と不十分な期間とのバランスをとる手段を提供することを示唆しています。

スマートフォンはまた、親族と友人の間のより流動的に見える関係において役割を果たしている可能性があります。中国では、ほとんどの人がスマートフォンを通して初めて他人と何らかの重要な関係性を築いたことが確認できるかもしれません[22]。この点は重要です。なぜなら、自分の秘密のすべてや最も恐れるものを伝えることができるのは、自分が何者であるかを知らない相手だけかもしれないからです。アイルランドでは、定年後の人々はスマートフォンを使って友人とカフェで会う日程を調整したり、読書クラブなどのより定期的なグループの集まりを計画したりしています。この家族と友人関係の拡大は、コミュニティ内でのスマートフォンの使用増加につながります。ルソズィとヤウンデでは、WhatsAppは財政支援を提供する互助会の運営に役立ちます。ダル・アル＝ハワでは、写真を共有することで、一緒に出かけられなかった人もある程度仲間の輪に入ることができます。NoLoでは、2018年5月、ある土曜日の午後に公共スペースで行われた集会を企画、宣伝するために使用されたのは主にFacebookでした。ここでは、人々が並んで手をつなぎ、長さ4 kmの人間の鎖（catena umana）を形成しました。この人間の鎖は、彼らのコミュニティ内の団結を祝い、「移民ゲットー」といった近隣からの否定的な認識に挑戦するために行われました。オンライン新聞『La Repubblica』のミラノ版サイトでこの集会について報じた記者のジータ・ダッツィは、「パドヴァ通りでの人種差別に反対する人間の鎖：『私たちは市民であり、不法移民ではない』」と書いています。

NoLoでは、Facebookは地元コミュニティのニュース、歴史、写真を紹介する主要な場となりました。それは人々が互いに自分の時間や助けの手を差し伸べる意欲を表明する場所です。NoLoのある調査参加者は、例えば誰かが病気になったり助

けが必要になったりした場合に、グループに投稿すると、支援したいという人から食品の購入や薬の受け取りまで、毎回平均20〜30の応答があることに感心しました。最近では、NoLoのコミュニティはInstagramにも進出し、ミラノ市長から注目されてサポートを受けています。

アイルランドの状況も似ています。ここでは、チャリティーウォークを開催したり、地元のスポーツチームが投稿したり、新しい住宅でのコミュニティ開発を促進したり、クアンの「きれいな町選手権」のような最も重要なコミュニティ活動の公開サイトを立ち上げたり、様々なことにFacebookが利用されています。ダブリンの調査地のひとつであるクアンでは、2300人（人口1万人のうち）が「コロナと戦うクアン（Cuan against Covid-19）」という新しいFacebookグループにすぐに参加しました。ダル・アル＝ハワのパレスチナ人は、スマートフォンで祈りの呼びかけができるため、モスクの掛け声が届く範囲から離れることを心配する必要がなくなりました。Facebookはまた、ラマダンの聖なる月の断食に関連するイベントなど、宗教関係の情報を提供する上で重要な役割を果たしてきました。

個人、人間関係、グループ、コミュニティとスマートフォンとの関連について説明し、第6章はより広範な話題に触れて終わりました。結論では、主な手法が比較民族誌である研究で自然に中心的話題となる文化的価値観を、スマートフォンがどのように表現しているか振り返りました。例えば、ShireenがNoLoで知り合った祖母たちの多くは、現代の家族のケアとコミュニケーションにおける「ノンナ」（祖母）の役割を強調しています。他の多くの場合と同様に、スマートフォンはノンナの伝統的なイメージや理想に沿っていますが、現代の状況に合わせて社会的役割を拡大および変更する役割も果たしています。例えば、スマートフォンはミラノなどの都市部の家族において、ノンナが育児に積極的な役割を果たし、実用的なサポートを提供するのを容易にします。

サンティアゴのペルー人とダル・アル＝ハワの人々にとって、スマートフォンは非常に明確な宗教的規範を生み出す可能性のある道具です。同様に日本でも、スマートフォンの適切な使用と不適切な使用について、共通のコンセンサスが存在することがよくあります。例えば、公共交通機関の車内での通話は他の乗客から厳しい視線を受けますが、レストランで食事の前に料理の写真を撮ることは食事を十分に楽しむための前提条件といえるほどです。スマートフォンは、新しく出現した社会規

範の一部にもなり得ます。カメルーンで、新たに台頭した中流階級が政治的議論を行う新しい公共圏の発展の手段としてスマートフォンが確立されつつあるのはまさにこの一例です。

つながりの中のスマートフォンは、いくつかの問題を解決する一方、新たな問題を引き起こします。私たちの研究は、世代間の関係にある問題について多くの事例を明らかにしました。第7章で基本となっていたのは、高齢者と若者の間の、スマートフォンの適切な使用方法を学習する前者の苦労という視点での、デジタル格差でした。サンティアゴや他の多くの調査地で、若者は驚くほどに辛抱が足りません。彼らはスマートフォンを手に取り、やり方を大まかに示しますが、次に高齢者を訪れたときには、「既に教えた」として、繰り返して使い方を見せることを拒否します。アイルランドの若者は、スマートフォンが「直感的」なデバイスのはずで、したがってスマートフォンを使用するのに苦労している老人はかなり愚鈍だと暗に主張するかもしれません。しかし、ざっと事例を見ただけでもスマートフォンは直感的でないことがわかります。ヤウンデや他の場所では、このような高齢者を見下す姿勢は、長年の経験によって培われた知恵が最新機器の知識に打ち負かされ、年功序列の伝統が広範囲にわたって覆されていることを反映しています。

多くの場合、高齢者は最初、若者からお下がりの携帯電話を入手するので、従来の年長者から年少者へという軌道が逆転しています。その後、彼らはスマートフォン内の不快なアプリなどを削除する必要があると気づきます。しかしこれらのアプリは、若者がスマートフォンをまた高齢者から借りたときに再び現れます。若者はまた、スマートフォンによって不要なものとなってしまった知識を何十年もかけて培ってきた高齢者が経験した損失を残酷に否定することができます。長年生花配達をして、優れた方向感覚を身につけた女性の例を思い出してください。Googleマップがある今、誰がこの苦労して獲得したスキルに気を配るでしょうか。

これは双方向のプロセスです。ソーシャルメディアは、逆にこれらの世代間の緊張関係によって変容するのに十分な期間存在してきました。多くの調査地の若者がFacebookなどのプラットフォームを避けている主な理由のひとつは、こうしたサイトに親世代が進出しているからです。自分の母親、さらには祖母がFacebook上にいるなら、まずInstagram、さらにInstagramにも進出してきたらTikTokと、プラットフォームを移動してでも、保護者

の目を避けて自分自身を表現する方がはるかに良いのです。ソーシャルメディアや特定のプラットフォームの使用に関する最も重要な変化は、企業による管理やプラットフォームのアフォーダンスとは何の関係もありません。こうした変化は単にユーザーの世代間に存在する緊張関係を反映しているだけです。

矛盾と相反

本書において実質的な1章目であった第2章で述べたのは、人々がスマートフォンで何をするかではなく、スマートフォンについて何を語るかについてでした。結論として確実なのは、人々はスマートフォンに対して全体的に相反する態度を持っているということです。高齢者はスマートフォンが若者に与える害についていつも話しており、「スクリーン依存症になっている」と言います。彼らは若者が非社交的になり、現実世界から切り離され、結果として浅薄になっていると主張します。自分自身の使い方については、NoLoの高齢者はスマートフォンのせいで時間を無駄にしている、あるいは「混乱しすぎている（troppo confusione）」といいます。日本の人々は、常に正しい方法で人と接しなければならないという日々の社会的なプレッシャーに加えて、さらにメッセージに即座に返信しなければというプレッシャーがあり、これに不満を持っています。アイルランドではしばしば、すぐにチェックしなければならないWhatsAppの通知音が無限に鳴ることも同じように指摘されます。

しかしそれでも、人々はスマートフォンの特定のアプリでできる素晴らしいことについて興奮した様子で語ります。カップルは運転していない方が地図上の現在地を見失ったと互いに向かって声を荒げなくてもよくなりました。今はGPSに悪態をつくことができます。祖父母は、ウェブカメラでオーストラリアにいる孫の信じられないほどかわいい姿を見ることができて恵まれていると感じます。次のバスがいつ到着するかアプリが教えてくれるので、膝が悪い高齢女性は雨の中でバスを待つ必要はありません。どこでも、スマートフォンは祝福であり、同時に呪いでもあります。サンティアゴに暮らす高齢のチリ人は、スマートフォンについて非常に否定的なことと肯定的なことを同じ文章の中で言うことがよくあります。構文はいつも「これはAだが同時にBでもある」です。どこであっても、ある人が同じ文章内で矛盾したことを言い、また発言が実際の行動とほと

んど関係がないとき、その人のことを偽善的あるいは無知であると考えるかもしれません。しかし、本書全体の証拠は、この相反する態度はそれ自体が矛盾の塊である現象に対する唯一の合理的な反応であるかもしれないことを示唆しています。本書のすべての章で、スマートフォンが善と悪の両方を同時にもたらすことが示されています。

フィールドワーク終了後、私たち研究チームはプロジェクト全体の調査結果について話し合いました。発見のひとつは、「ケアと監視の境界線」と題されました。予測できたわけではありませんが、この発見が新型コロナウイルス感染症のパンデミックへの対応において重要な要素となる直前でした。本書を執筆している時点で、スマートフォンは第2章で説明したモラルに関係する言説のさらに重要な要素になっています。なぜなら、本書を書いているワクチン完成前の2020年では、多くの地域、特に東アジアにおいて、新型コロナウイルスを抑制する手段の主要候補は、スマートフォンのデータと聞き取り調査の組み合わせによって個人の行動を追跡することであるからです。

監視

こうした展開には、考慮しなければならない重要な事項が3つあります。ひとつ目は監視の問題であり、2つ目はこのケアの本質を検討することです。しかし最も重要なのは、3番目の、ケアと監視のバランスにこれらの出来事がどのように影響するかということです。本書では、監視には二重の側面があります。一方では、監視は調査参加者の発言の中で明らかに中心的な話題です。Alfonsoがサンティアゴで高齢者にスマートフォンの使い方を教えたとき、どこにいても記録するデバイスとしてスマートフォンをプライバシーへの耐え難い侵害と見なして、GPSの使用を拒否する人がいました。同様に、こうした用心深いユーザーは、Googleが自分についてあまりにも多くを知っている証拠として、インターネット上のカスタマイズ広告を挙げました。

こうした監視の存在は明白です。しかし、これは海底に潜む巨大な監視システムの氷山の一角に過ぎません。スマートフォンが学習しようとしているユーザーに関する個人情報も、企業に伝達され、ビッグデータの広大な集計フィールドの一部になるかもしれません。これは人工知能（AI）――私たちが見るこ

とのできない、またしばしばあまり理解していない世界へと渦を巻いているプロセス——の燃料となります。これは、すべてにおいて最も重要な外部性かもしれません[23]。

これら監視への恐怖心には2種類あります。まずひとつは、Shoshana Zuboffの著書『監視資本主義』によって示されました[24]。彼女は、資本主義の中心的な原動力である利益の探求が、私たちに関する情報を抜き取る並外れた能力と、そのデータを私たちの生活の管理に利用しようとする執拗な戦略の発展につながったと主張しました。スマートフォンのアプリを新規に使用するときに同意する「利用規約」を読む時間があったなら、私たちはショックを受けるでしょう。こうした利用規約は私たちのスマートフォン内に保持されているあらゆる種類の無関係なデータへのアクセス許可を求めているようです。娯楽アプリがなぜ私たちの位置情報やソーシャルメディアへアクセスする必要があるのでしょうか。企業は、私たちのありとあらゆる詳細情報を可能な限り得ようと競争しています。個人情報は新たな石油とさえいわれています。

もしこれを不快、あるいはいっそ不吉だと感じるなら、それはまさにその通りだからです。Zuboffが述べているように、Googleのような企業は今、「すべての人間の経験を行動データに変換する無料のマテリアルとして保持する」権利を持っています[25]。IT企業は、このデータの抜き取りあるいは後の収益源としての利用を制限されないように、ロビー活動に多額の資金を費やしています。私たちは、企業による生活への浸透促進のための継続的な実験と分析によって、大量消費する側から、大量に消費される側へと変化したのです。この観点から見れば、スマートフォンはやはりポケットの中のスパイのように感じられ、私たちの行動、発言、そして存在すべてを調査するのに理想的な位置を占めています。2番目の批判は、商業的な監視ではなく国家に向けられています。これは、イスラエル政府による監視の確固たる証拠をもって人生を過ごしてきたダル・アル＝ハワに暮らす人々の経験の背景となっています。他のほとんどの人々にとって、国家による監視の範囲が最初に暴露されたのは、エドワード・スノーデンによる内部告発でした。彼は、政府職員としての立場を利用して、アメリカも個人情報の収集においては同じく貪欲であるかもしれないその程度を明らかにしました。その後、スノーデンによる暴露に続いてケンブリッジ・アナリティカのスキャンダルが発覚しました。これは、個人に関するデータを利用して、対象に合わせたメッ

セージを発信することで民主的な選挙の結果を左右しうることを示しています。

これら重要な観察は両方とも、現代における監視の脅威を表す3番目の事例を支持しているようです。『ロンドン・レビュー・オブ・ブックス』に掲載されたJohn Lanchesterによる最近のレビューは、James Griffiths著『The Great Firewall of China』、そしてKai Strittmatter著『We Have Been Harmonised』[26]の2つに基づいています。Strittmatterは、デジタル監視が全体主義国家を作り上げるのに知りうる中で最も効果的な手段となったと述べています。WhatsAppのコンテンツは暗号化されていますが、WeChat上のすべての詳細情報およびプライベートコンテンツは中国政府がアクセスできます。国家による顔認証などの技術使用に制限はありません。国家はこれらの権力を公然と主張しているので、市民は自分がどの程度監視されているのかよく知っています。繰り返しになりますが、スマートフォンの監視能力は、中国政府が人々のスマートフォンにロックダウン下のルールを遵守させるための機能を追加した、新型コロナウイルス感染症のパンデミック中に一層明らかとなりました。イスラエルでは、ダル・アル＝ハワの人々にとってはよく知る監視システムが、健康管理の一形態として全人口に拡大されました[27]。

ケア

監視がスマートフォンの呪いのように思えるとき、ケアがスマートフォンの祝福であるように最初は見えます。中国では、自国が新型コロナウイルス感染症の起点であり、他国は事前に警戒することができたにもかかわらず、中国の死者数は100万人あたり3人であったのに対し、ほとんどのヨーロッパ諸国ではその100倍以上の死亡率となったという証拠に基づいて、プロパガンダが爆発的に増加しています。スマートフォンを感染拡大防止の重要な手段として使用した中国政府は、その成功を、西側の民主主義諸国よりも市民を重視している証拠として利用しました。もちろん、民主的な台湾での死亡率が100万人あたり0.3人[28]であり、中国本土の10分の1であるという事実は、完全に無視されました。

これまでの章では、ケアの手段としてのスマートフォン使用の事例を複数紹介しました。これには、ルソズィの人々が、故郷の村に残った年配の親戚に対して、しばしばモバイルマネーを送金することで彼らの面倒を見ることが含まれます。上述の

ように、上海では、スマートフォンによるコミュニケーションの視覚的要素によって、世代間の家族関係における伝統的な距離感や堅苦しさを打ち破ることができます。逆に、京都のある調査参加者は、子どもっぽいと思われるかもしれないので、娘には可愛いスタンプを送りたくありませんが、一方で自分の友人には喜んで送ります。

国のシステムに関しても[29]、移民ディアスポラなど大陸を超えたケアの必要性の増加にしても[30]、遠隔でのケアを容易にするデジタル技術の活用に関する先行研究は多くあります。

本書のエスノグラフィーによる証拠は、私たちが遠隔でのケアから「距離を超越するケア」に移行したことを示唆しています（図9.5）。ベントで調査を行ったMaríliaは時々、調査参加者が、ベントにいる孫とニューヨークにいる孫、どちらの話をしているのかわかりませんでした。ベントだろうとニューヨークだろうと、WhatsAppを使ってこの調査参加者が孫とコミュニケーションを取る方法は全く同じでした。実際、サンパウロで一人暮らしをしているある女性のケースでは、娘がフランスに住んでいることから、「私の友人は娘が私のことを捨てたと言いますが、彼女と私の関係は、サンパウロに娘がいる友人たちの親子関係よりずっと近いです」と言います。

ケアと監視は明らかに同じコインの表と裏です。ダブリンでは、調査参加者の多くが両親の介護に携わっていました。両親

図9.5　「距離を超越するケア」を示したイラスト　作成：Georgiana Murariu

はしばしば90歳を超えており、つまり認知症の発生率が高いことを意味しています。介護を受ける両親が自分の家に留まる中、監視は彼らが介護を行う上でその中心となっています。多くの調査地で、人々は身体の弱い高齢者をサポートするためにWhatsAppグループを発展させました。これらのグループの主な目的のひとつは、こうした高齢者を監視する負担を分担することでした。ヤウンデでは、定年退職後の人々は、子どもたちによって「彼らをよく見守る」（avoir un oeil sur eux）ためにしっかりと監視されています。これは、子どもたちと同居するか、あるいは非常に活発なWhatsAppの家族グループを通じて行われ、WhatsAppグループではしばしば1〜2人の子どもが監視者の役割を担います。

とすれば、善意からのケアと悪意ある監視の間に単純な境界線はありません。監視はしばしば、リアルで継続的な配慮の証拠であるのかもしれません。これには、新型コロナウイルス感染症のパンデミックの間、福祉国家によって提供された適切なケアが含まれます。同様に、人類学では、特に移民問題に関連して、ケアの負の側面を指摘する文献が増えています[31]。人々が他者への思いやりを表現する方法には、時に介護者として雇った人に対する監視が含まれる場合があります。高齢者介護に従事するために中国農村部から上海に来た人々の多くは、監視下で働くことを経験しています。彼らの雇用主は、スマートフォンを使って彼らを監視できることに気づいていました。日本では、社会的な監視のスキルを身につけることは、良好な人間関係を維持するために重要であると理解されています。同時にこうした周囲の目による監視は人を疲れさせ、もし間違った行使の仕方をした場合、社会的追放につながる可能性もあります。デジタル時代の社会的監視を含めて、ケアの実践を理解することは、高齢化と介護保健分野における労働力減少に対処するためにテクノロジーの活用へと舵を切った日本の文脈において重要です。

これらすべての事例において、スマートフォンは自立性を制限したり、あるいは調整したりするためのツールにもなり得ます。日本での懸念の多くは、このような絶え間ない監視の条件下で高齢者の自立と尊厳を尊重する方法を見つけることに焦点が当てられています[32]。一部の高齢者は、スマートフォンの使用を拒否することによって、物理的な接触がデジタルコミュニケーションに取って代わられたり、使い慣れた固定電話が余分な存在になったりしないようにすることができるかもしれない

ことを認識しています。しかし、いくつかの調査地では、スマートフォンを用いた監視は、高齢の親が自分の家に留まり、ある程度の自立性を維持することがまだできると子どもたちを安心させるものです。このような場合、監視の持続により、親の継続的な自立性が確保されます。

イデオロギー、プライバシー、そしてケアと監視の境界線

監視とケア、そしてその2つの関係性についてのこの議論は、新型コロナウイルス感染症のパンデミック以降、さらに発展しました。批評家にとっては、ケアの手段としてスマートフォンに注目が集まることは、監視だけでなくスマートフォンも批判の対象から外れてしまうということです。英紙『ガーディアン』に、Evgeny Morozov[33]による「コロナウイルスへの技術による『解決策』が監視国家を次の段階へ引き上げる」という記事が掲載されました。彼は、「このドラマでの良い警官は、シリコンバレーにはじまり、今や支配階級の思考を形作っているソリューショニズムのイデオロギーである」と主張しました。ソリューショニズムの鍵となるのはスマートフォンです。その代表例は、中国で使用されている健康状態によって色分けするスマートフォンの評価プログラムです。翌日『エコノミスト』は、「携帯電話で作られたグローバル顕微鏡」[34]という記事で、AppleとGoogleによる接触追跡アプリの共同開発、そしてこのような試みにおける政府の役割について論じました。

しかし、その後の出来事は、本書の議論を裏づける証拠のように見えます。次の段階は、これらのスマートフォンの潜在的能力を直接利用するのではなく、技術的な可能性に対する信じられないほど多様な反応でした。その理由は、接触確認と追跡の展開が、ケアと監視のバランスの問題を最も特徴づけているからです。これにより、テクノロジーの導入がモラルの問題へと変化し、各地域での対応の相違を生み出した根本的なイデオロギーが明らかになりました。したがって、この根底にあるイデオロギーを「紙一重」の概念の探求に織り込むことも必要です。

ケアと監視のバランスは古代から続くジレンマです。ほとんどの宗教における神の定義は、すべてを見通し、すべての人を気遣う、全知の存在です。これは子育ての核心です。政府もまた、常にケアと引き換えに情報を得てきました。新型コロナウイルス感染症のパンデミックに対応するための中国でのスマー

トフォン利用は、いわゆる社会信用システムにその前身がありました。このシステムの下では、国家によって反社会的——または反国家的——と見なされる行動をとった市民が、飛行機や高速列車のチケットを予約できなくなるだけでなく、他にも多くの制限の対象となり得ます。

これまで欠けていたのは、中国の人々がこのシステムについてどのように感じているかということであり、これはXinyuanの研究の構成要素となっています。彼女は、社会信用システムが多くの場合非常に支持されている理由を3つ発見しました。最初の理由は、農業経済からの移行でした。これまでは、人々は少なくとも個人的に関わりのあるほぼすべての人の評判を大体知っていて、したがって信頼は人間関係（guanxi）の上に成り立っていました。農村での生活は、関わることを余儀なくされる周囲の人間のことをほぼ知らない、都市社会に取って代わられました。人々はこれが詐欺と欺瞞の増大につながったと信じています。多くの人にとって、詐欺との闘いの終焉が国家による監視の手段を正当化します[35]。2番目の理由は、この社会信用システムが西側諸国の脆弱な信用格付けにやっと追いついただけだと信じていることです。3番目の要因は、社会信用システムが、天（tian）が私たちのすべての行動を見ており、良い運命は善行によってもたらされるという道教の考えに基づく伝統的な世界観と一致していると信じられていることです[36]。したがって、中国の状況を理解するためには、根底にあるイデオロギーと歴史を複合的に考える必要があります。監視を通じて表現される、家父長的な保護者の役割という共産党の主張は、何世紀にもわたる王朝支配を彷彿とさせます。

イデオロギーは、ヨーロッパやアメリカといった地域での対応を理解するためにも同じく重要です。ここでの監視に対する主な批判は、西欧的なプライバシーの考え方が前提にあります。個人のプライバシーへの執着は、東アジアの人から見ても極端に思えるかもしれません。Dannyは著書『The Comfort of People』の中で、ホスピスの患者が不利益を被る最大の原因は、病気そのもの以外に、厳格な守秘義務を主張することにあると指摘しました。このために末期患者のケアに携わるチームが互いに情報を共有することができませんでした。私たち研究チームのメンバーが、研究成果を福祉分野の改善に利用したいと話すと、最もよくある質問は、それが福祉にどのように役立つのかではなく、私たちの提案がプライバシーを侵害する可能性があるかどうかです。

プライバシーに関するこれらの懸念をイデオロギーと呼ぶことができるのは、これが自明のものであると見なされているためです。ヨーロッパとアメリカの人々の多くにとって、プライバシーに対する想定は単純に「自然」なものだと感じられます。イデオロギーとして、プライバシーへの懸念は古典的自由主義の基本イデオロギーを増長します。基本的倫理として個人のプライバシーを優先するこの信念は、基本的人権の源としての個人の理想につながっています。この「新」自由主義のシステムには、個人は自分に関するすべての情報を管理する本質的な権利を有しているという中心的信念が含まれています[37]。「新」自由主義から派生したプライバシーに対するスタンスは、例えば、もし国家が個人情報を収集することで社会福祉を強化することができるならば、これは自動的に個人の権利よりも優先されるという社会主義のイデオロギーとは大きく異なります。

アメリカとヨーロッパは、おそらくこの「新」自由主義的なプライバシーの最も忠実な支持者ですが、両者の形態は非常に異なります。ヨーロッパでは、プライバシーは一般データ保護規則（GDPR）などの官僚的な規制制度によって保護されています。対照的に、アメリカでプライバシーの権利が発展した方法は、こうした権利が個人と選択の自由に関するイデオロギーの一部である、政治経済学における新自由主義と一致しているように見えます。これは現代の資本主義を正当化するものでもあります。したがってこれらの権利は、国家の官僚機構の道具となるのではなく、「詮索」など国家による介入の形態に直接反するように設定されます[38]。

一度「当たり前」と受け止められているイデオロギーの重要性に気づくと、新型コロナウイルス感染症の追跡アプリに対して様々な反応があることも納得できます。確かに、アメリカでは政府による個人の自由への制限に抗議するデモが行われ、そして共和党の支持者がスマートフォンベースでの監視に従う可能性が最も低いであろうことは、予測可能でした。また、様々な不適切行為のために個人がソーシャルメディアで晒されてきた過去がある韓国のような国が[39]、個人のプライバシーを犠牲にした公的監視システムを最も容易に受け入れたことも驚くことではありません。監視が不貞行為を暴くのなら[40]、ウイルスを抑えこむという社会全体の利益によっても監視は正当化されます。韓国は、権威主義体制ではない国でスマートフォンがいかに中心となり得るかを示しました。感染者追跡の機器としてだけでなく、スマートフォンは酸素飽和度などを遠隔で測定す

る目的にも使用されました。さらにスマートフォンは、特定の地域ごとの感染者情報を政府が常時テキストメッセージで人々に直接知らせる手段にもなりました。

新型コロナウイルス感染症のパンデミックは、私たちがフィールドワークを終了した直後に発生したため、当時私たちはまだ調査参加者と連絡を取っていました。したがって、本書の執筆中に、このパンデミックが本書で示された各調査地の特徴に反映される様を見ることができました。例えば日本では、国家はソーシャルメディアを監視のツールとして利用することで、政府による「接触追跡」技術の使用から距離を置こうとしました。しかし、下図に示すように、人々の間ではLINEを通じて政府が配布するアンケートに正直に回答することに対して慎重になる傾向が見られました（図9.6）。政府が感染拡大によって生じた損失に対する給付金（10万円）を提示した際、社会保障の記録やその他のデジタルデータを結びつけるマイナンバーを使用してオンライン申請するように求めました。しかし、多くの人々は、このシステムはプライバシーを侵害しかねず、政府が銀行の預金残高や健康保険の記録など個人情報を知ることができてしまうことに懸念を示しました。結局のところ、ウェブサイトのデザインが非効率的であったため、オンライン上での給付金申請は困難であり、その結果、マイナンバーカードのパスワード再設定のために全国の市役所で長蛇の列ができました[41]。多くの人にとって、この話は日本の使えないデジタルインフラに対する大きな懸念を象徴するものとなりました。

対照的に、アイルランドの調査参加者の多くは、保健分野、教育関係、あるいは公務員として政府のために働いていたことがありました。彼らは、国家のために監視の道具になることが市民としての義務であると考えました。ダブリンの調査参加者が拡散したミーム（図9.7）では、同居家族以外との接触が禁止されていたときに、彼らが他人を監視することを受け入れたその程度の大きさを茶化して表現しています。

これは、接触追跡用に政府によって開発されたスマートフォンアプリが2020年7月にリリースされたことで最高潮に達しました。アイルランドは、アプリのダウンロードが強制ではなかった国の中で最も肯定的な反応が多かった地域のひとつです。たった2日間で100万回ダウンロードされ、対象人口の約4分の1に達しました[42]。

結論として、監視とケアのいずれに関しても、根本的要因はスマートフォンの巨大なパワーとその普及率です。しかし、こ

図9.6 Laura Haapio-Kirkによる、調査参加者へのインタビューに基づくケアと監視の問題への反応を表したイラスト

れはあるプロセスのはじまりにすぎません。同じく重要なのは、こうしたテクノロジーと各地域の規範的な理想がどう関連しているのかということが、根底にある文化的価値観によってどのように決定づけられているかということです。そしてこれこそ「グローバル・スマートフォン」が意味することなのです。スマートフォンは、グローバルな多様性を抑圧するのではなく、むしろ浮き彫りにするためのデバイスです。

さらに2つの影響について簡単に説明します。ひとつは本書と政策との関係、もうひとつは今後の研究に関するものです。第一に、政策に関しては、少なくとも文化的価値観や民衆の感

図9.7　ダブリンで拡散されているミーム　スクリーンショット
撮影：Daniel Miller

情を反映しうる国家からのみ学ぶことができる点は明らかです。解決策を一方的に課す権威主義体制から収集できることはほとんどありません。私たちができるのは、抑圧された人々への支持を表明することだけです。しかし、韓国とスウェーデンはどちらも比較的コンセンサス主導の国ですが、パンデミックに対する反応は大きく異なります。同様に日本とアイルランドの対比も先に示したところです。

　重要なのは、パンデミックより前に行われた調査から導き出された、ケアと監視の間の微妙な境界線に関する私たちの観察です。これは、一般の人々が既にこうした問題に対処した経験が豊富にあることを示唆しています。ケアと監視のバランスは、高齢者の自立と尊厳を尊重しながら、彼らの健康を守るというジレンマの中心になっています。これは少なくとも、親が10代の子どもとの関係を模索する方法と同じくらい重要です[43]。確かに、すべての親は子どものスマートフォン使用を管理することはケアの例だと見なしていますが、一方ですべての10代の若者は全く同じ行動を監視の例として見ています。本書全体を

通して、人々のスマートフォンに対する相反する感覚の事例が示されています。

つまるところ、私たちは皆この問題に関する専門家であり、これは新型コロナウイルス感染症パンデミックなどの危機に直面したときに活用されるべき専門知識です。ウイルスが政府にもたらした主要なジレンマのほとんどは、相反するモラルの難しい選択でした。これは若者に対する高齢者の権利、健康に対する教育の権利、あるいは集団に対する個人の権利についての選択でした。これらのジレンマは、文化相対主義の影響を受けます。人々の間でそれぞれ「一番マシな」選択肢とスマートフォンの適切な役割について独自の内部交渉を必要とするためです。この研究プロジェクトが提示する証拠は、政府の施策について人々が相談を受ける権利があるだけでなく、その資格もあるということを示しています。これは、ほとんどの人が日常生活でケアと監視のバランスを模索しながら蓄積してきた豊富な経験の結果です。今こそ、人々が適切なバランスを決定する際に発言権を持つことを主張する時です。

第二のポイントは、継続的な研究の重要性です。新型コロナウイルス感染症のパンデミックが発生したとき、私たちはanthrocovid.comというウェブサイトを開設することで、一種の「市民科学」による対応を支援しました[44]。このサイトは、以前のフィールドワークで得た地元の人々とのつながりを活用して現場で展開しながら、各種イベントについて投稿できる場所を人類学者に提供しました。特に医療人類学の分野では、同様の試みが多く行われました[45]。これらの人類学的調査は、様々な視点や証拠を研究する他の分野によって補完されています。こうした文献に関する調査は第1章で行われました。関連する文献の調査をすぐに公開したDeborah Luptonと、Evgeny Morozovの情報ソースの整理はその対応の素早さが特徴です[46]。スマートフォンの物語は、まだはじまったばかりです。私たちは、本書が、スマートフォンが人類に与える影響についてさらに研究することがいかに重要であるか示すことができていることを願っています[47]。また、本書が、分野を超えたさらなる研究を刺激する役割を果たすことを願っています。

結論：「下からのスマート」

新型コロナウイルス感染症のパンデミックに関するこれらの観察——ケアと監視の境界線、一般市民が持つ知識、およびさ

らなる共同研究の必要性――はすべて、本書を初心に戻すポイントです。つまりプロジェクトの前提である「下からのスマート」を証明することです。私たちは皆、人々が日常生活でスマートフォンを使用する方法を観察し、これに耳を傾け、学ぶ必要があります。新型コロナウイルス感染症に対する最初の反応の多くは、トップダウンの技術によるソリューショニズムの形を取りました。政府は、感染者の接触確認と追跡の手段としてスマートフォンアプリを選択し、どう従うべきか人々に知らせました。アプリの開発とその有効活用の背景にあるのは科学ですが、ケアと監視のバランスは政治的な決定です。政治は、適切な場面で、専門家に相談するべきです。最後のセクションでは、私たちが常にこのバランスを生活の中で模索してきたと主張しました。人々にこれらの技術を効果的に受け入れてもらうためには、政府はこの散らばった経験を尊重する方がはるかに良いでしょう。

本書全体がこのような「下からのスマート」の精神に支えられています。調査結果がスマートフォンに関する主要な議論と異なって見えるとすれば、それは私たち研究チームがスマートフォンを「良いもの」あるいは「悪いもの」のどちらかに見せようとしているからではありません。それは、私たちの研究が、一般の人々の機知とクラフトに対する共感を伴った敬意に基づいているためです。新型コロナウイルス感染症のパンデミックが発生しなかったなら、モバイルヘルスの調査に基づく「下からのスマート」の観点から強力な事例となっていたでしょう。私たちの調査によると、健康管理に真に影響を与えるのは、WhatsAppなどの誰もが使っているアプリ[48]の創造的な活用であり、これはトップダウンの専門アプリよりもはるかに重要であることがわかりました。3番目の例は、スマートフォンを「スマート」にしているのは、一般的にS.M.A.R.Tによる機械学習ではなく、ユーザーによるコンテンツの適用と創造だということです。

この調査では、ひとりの人間とそのスマートフォンの関係について、アンケート調査だけに頼らない点も重要です。私たちのエスノグラフィーによるこの全体論的アプローチは、カップル、グループ、ネットワーク、そしてより広い文化的価値観の影響にも同じく注目しています。これは、本書の執筆スタイルにも関係しています。全体を通して個人の事例を使用することは、個人に特有の物事を中傷しないというヒューマニズムの考え方を反映しています。この最終章の本質を形成する「持ち運

ぶ家」や「ヒト型の超越」などの概念に関する分析的一般化は、私たちが調査した人々の一部には当てはまりますが、すべてに当てはまるわけではありません。理論と概念化は、一方で、エスノグラフィー調査による観察から出現する混沌とした多様性の世界から切り離され、非常に抽象的で過度に一般化された描写につながる可能性があります。人々の物語の中に一般化した結論を再度没入させるのは、この傾向に対抗するためです。例えば、ダブリンの男性について一般化する一方、エイモンの事例を示しています。ダル・アル＝ハワの女性についても一般化していますが、同時にヌラの事例も示しています。

また、私たちのアプローチは、スマートフォンの設計者、開発者、そして企業による貢献を否定するものではありません。こうした貢献を私たちは度々認めようとしましたが、直接調査はしませんでした。また、私たちは研究手法の影響を認識しており、結果、エスノグラフィーによって明らかとなった事象に焦点を当てた本となりました。設計者や開発者がこれらのエスノグラフィー調査を行ったフィールドに存在する可能性は低く、これは外部性としてのみ認められる他の多くの重要な貢献にも当てはまります。これらが、私たちのエスノグラフィーによるアプローチでは達成できない、スマートフォンの理解に必要な他の文脈に関する他分野の研究と並行して本書を読むことを推奨する理由です。こうした研究の一部は、最初の章の文献レビューで議論されています。

私たちの「下からのスマート」の精神の一部は、若くも年老いてもいないが、本書では大抵「高齢者」とされている人々に注目することにより、スマートフォンに関する研究ではあまり着目されない人々に共感的な敬意を払うことでした。調査地選出の論理は、私たちがその地域を特別だと考えたということではありません。むしろ、単純に世界の多様性を示すためであり、またこれは本書を『グローバル・スマートフォン』と名づけることを正当化しています。

スマートフォンを研究することの喜びのひとつは、人間が賢く活用する無数の方法にアクセスできることです。それらは必ずしも良いものとは限りません。本書には、スマートフォンが私たちの人間性と非人間性をいかに反映しているか示す事例がたくさん含まれています。しかし、一般の人々がその創造性によってスマートフォンの能力を発揮させることを最も重要なポイントとして強調することは、人類が自尊心を少し回復するのに役立つかもしれません。脅威を感じるほどの新しい機能やテクノロジー、そしてその背景にある圧倒的に強力な企業と国家

に直面する中では特にそうです。スマートフォンの能力を単なる「利口な賢さ」から「敏感な賢さ」に変化させたのは普通の人々です。すべてのスマートフォンがユニークであるのは彼らのおかげです。ヒト型を超越するスマートフォンの潜在能力は企業によって生み出されたかもしれませんが、その後のスマートフォンに認められる人間性、または非人間性——本書で示した最大の証拠——は、本書の中で出会った人々によって生み出されたのです。

脚注

1 Greschke（2012）。Morley（2000）も参照。
2 本書が多様性を扱っていることを考えれば、本章における同様の発言を含めて、これにはもちろん例外があるという但し書きが付くことは明らかです。
3 Cairncross（1997）
4 Jackson（1995）
5 これらは、ローカルなレベルとグローバルなレベルにおいて、多様な速度と規模で進行しています。Eriksen（2016）を参照。
6 Alison（2014）
7 Augé（2008）
8 Douglas（1991：306）
9 de Souza e Silva（2014）の論文では、スマートフォンは場所と私たちとを新たな方法でつなぐためにしばしば使用されると主張しています。
10 Zuboff（2019：6）
11 先例については、Boullier（2002）を参照してください。「どこでもドア」のように即時に別の場所へ移動できる概念自体は、C・S・ルイスの『ライオンと魔女』、フィリップ・プルマンの『神秘の短剣』、『ハリー・ポッター』シリーズの「ポートキー」、そしてドラえもんなど、SF作品や児童書に多く登場する傾向があります。これは、テクノロジーによって、かつてはファンタジーや理想に過ぎなかったものに人類が「到達」する例です。これは「到達の理論」として『Webcam』でより抽象的に説明されています。詳しくはMiller & Sinanan（2014）を参照してください。
12 これらの議論は、今回の研究だけでなく先行研究に基づいており、人々がこれらの新たなメディアを利用して、様々

な国に暮らしながらも互いにともにあるような感覚を作り出そうとしていることがわかります。事例については例えばMadianou & Miller（2012）、Miller & Sinanan（2014）を参照してください。

13 例えばHjorth *et al.*（2021）

14 Russell（2017）

15 これは、私たちがロボットを自動化された工場労働者と見なしたり、あるいは手術など医療の領域で考えたりするようになるにつれて、今日では真実ではなくなりつつあります。これらの事例はどちらも、こうした擬人観を意味するものではありません。例えばHockstein *et al*.（2007）を参照してください。

16 多くの人がいまだ現役であるルソズィは例外といえるかもしれません。

17 これはSherry Turkle（1984）で予見されています。

18 Thompson（2013）

19 Ong（1982）

20 Rainie & Wellman（2014）

21 Waterson（2014）

22 McDonald（2016）

23 デジタル監視の様々な事例はLupton（2015）で議論されています。学術雑誌『Surveillance and Society』には多くの関連する論文が掲載されています。

24 Zuboff（2019）

25 Zuboff（2019：14）

26 Lanchester（2019）

27 Bateman（2020）

28 Worldometers.info（2020）。世界中の公式データから集められたデータ。最終アクセス：2020年10月1日

29 Pols（2012）およびOudshoorn（2011）

30 Wilding & Baldassar（2018）。Lutz（2018）も参照。また、Baldassar *et al*.（2017）とBaldassar *et al*.（2016）も参照のこと。

31 例えばTicktin（2011）、また「アジアでのケア」を扱った『Ethnos』の特集号も挙げられます。Johnson & Lindquist（2020）を参照。ケアと監視に関する全体的な関連性については、Schwennesen（2019）を参照してください。

32 Kavedžija（2019）

33 Morozov（2020）

34 The Economist（2020年4月16日）

35 Wang（2019a）
36 Wang（2019b）
37 「以下で扱うプライバシーの理論は、特定の政治的および哲学的枠組みに基づいています。それはつまり、自由主義です」（Rossler 2005：22）。De Bruin（2010）も参照。
38 「新」自由主義的なプライバシーに関するこの議論は、主にDannyが自身の研究に一部基づいて支持する立場であることに注意する必要があります。彼の研究には、例えば、守秘義務の強調によってホスピス患者が被る不利益（Miller 2017b：41‐50）や、EUのGDPR規制によって第三セクターが直面する問題が含まれます。著者の間でこの問題について一致した見解はなく、何人かはプライバシー保護の危険性よりも監視の危険性をより強調するでしょう。
39 例えば2005年の「犬糞女」など。Henig（2005）を参照。
40 BBC News（2020）2020年3月5日
41 Asahi Digital（2020）
42 McGrath（2020）
43 Sonia Livingstone教授、Alicia Blum-Ross博士、Kate Gilchrist氏、Paige Mustain氏によって運営されているブログ「デジタル時代の子育て（Parenting for a Digital Future）」でよく取り上げられる話題。ブログ：https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture
44 UCLデジタル人類学センターのHaidy GeismarとHannah Knoxとともに設立。ウェブサイト：https://anthrocovid.com/
45 例えばUCLの医療人類学者たちによるブログがあります。URL：https://www.ucl.ac.uk/anthropology/study/graduate-taught/biosocial-medical-anthropology-msc/medicalanthropology-blog-posts。その他の共同ブログについては、例えばSomatosphere.net（2020）を参照。
46 新型コロナウイルス感染症に関する関連文献は、Morozovの『シラバス』を参照。URL：https://the-syllabus.com/coronavirus-readings/。Lupton（2020）も参照。
47 特に家族や家庭におけるケアと監視の関係についても、近年Hjorth *et al.*（2020）で詳細に議論されています。彼らが「友好的な監視」と呼ぶものの主な例には、上海でのフィールドワークに基づく証拠が含まれており、彼らも遠隔でのケアの発展と結びつけて考察しています。Hjorth et al.（2020：65-73）を参照。
48 Duque（2020）

付録：研究手法と内容

文脈

本書の第1章は、スマートフォンがその機能を拡張し、並外れた範囲の用途を網羅することで、従来の携帯電話とほとんど関連がなくなっていることを認めるところからはじまりました。本書を読み終えるまでに、人生において今スマートフォンが関与しない領域を想像するのは、少なくとも潜在的にも、難しいはずです。幸いなことに、人類学の主要な手法であるエスノグラフィーは、このことがスマートフォンを研究するために提起する問題にぴったり当てはまるように設計されています。このプロジェクトでは、エスノグラフィーは「全体文脈化（holistic contextualization）」に基づいています。つまり、私たちが研究するものすべてが、私たちが研究するその他すべてのものの文脈になります。例えば、家族について理解するために、ジェンダーの概念をその文脈と見なすかもしれません。そして、人々がジェンダーをどのように概念化しているかを理解するために、家族をその文脈として検証するかもしれません。エスノグラファーは、仮説を立てるというより、自分たちが研究しているトピックに何が関連しているのか事前に知らないだけだと考えています。彼らは、日常生活の幅広い側面をカバーする観察を含めるよう努めることでこれに答えます。

私たちは全体文脈化を研究手法と呼んでいますが、それは人々の生活の現実を反映したものでもあります。誰しも、家族だけ、仕事だけ、オンラインでの活動だけ、政治だけ、食生活だけに関係しているということはありません。人はこれらすべてに同時に関係して存在しています。実生活では、私たちは皆、全体文脈化を実践しており、エスノグラフィーはこれを認めています。このような認識は、エスノグラフィーの他の定義と一致します。例えば、実験室やフォーカスグループなど、より人工的な環境ではなく、通常の生活環境の中で人々を研究する方法です。

全体のつながりを意識するという理想は、各調査地の境界内にとどまりません。人々がある振る舞いをする理由は、商業の力、政府の規制、天候やその他の要因によっても影響を受ける可能性があります。したがって、全体文脈化は、エスノグラフィーを定義するだけでなく、さらにこれを超越します。ここでいう「全体（holistic）」とは、エスノグラフィーの中で実際に観察できるかどうかにかかわらず、調査参加者の経験への理解に関係するとわかったものすべてを含めることを意味します。これが、第9章の結論のように、本書が歴史、メディア、あるいはより広く政治経済学から資料を引用している理由です。ただし、『グローバル・スマートフォン』内の主な結論は、私たち自身のエスノグラフィー観察に基づく、独自の考察です。

理想は調査参加者の生活の全側面を考慮することですが、いくつかの行動を他の行動よりも重視せざるを得ません。これは、当プロジェクトが資金提供を受けている欧州研究評議会（ERC）への当初の申請によります。この申請では、高齢化、スマートフォン、モバイルヘルスの3つのアプローチを指定しており、その後の調査では、この取り組みに従う必要がありました。その結果、すべての章は高齢者に焦点を当てています。もっとも、高齢者だけに着目していることは滅多にありません。結局のところ、高齢者のスマートフォンはその家族や友人とつながっていました。また、私たちプロジェクトの研究者は1か所に16か月間滞在していたため、同年代の人も含め、すべての年齢層の人々と自然に友人となりました。

「高齢者」の概念は確かにかなり曖昧に聞こえます。もともと私たちは中年層に焦点を当てていました。この年代は通常、自分自身を若くも老いてもいないと考えています。しかし、私たちの調査地の多様性は、人によっては80歳でも「高齢」と感じないかもしれない日本から、40歳で年配と見なされるウガンダまで、ライフスタイルに応じて非常に多様な経験を私たちに突きつけました。本書の主張のひとつは、スマートフォンが人々の年齢認識を変える上で独自の役割を果たしてきたというものでした。第7章で示したように、スマートフォンをうまく使いこなせない人々は、このことが自分を「年寄り」のカテゴリーに分類するとしばしば感じますが、一方でスマートフォンを使いこなしていることが自分自身を比較的若いと考える理由になっていることもよくありました。世代間の関係についての議論は本書全体を通じて繰り返し出現しますが、これはスマートフォンがこの関係性に深く関与しているとわかったからです。

高齢化に関する当プロジェクトの研究成果については、本書が属する『スマートフォンと高齢化』シリーズの単行書に詳しく記載されています。シリーズの本はすべて、『Aging with Smartphones in 〇〇（調査地名）』というタイトルで公開されています。

スマートフォンと高齢化に続くこのプロジェクトの3番目の要素は、モバイルヘルスでした。これは、たとえば第4章で健康問題に焦点を当てていることからもわかります。第1章で述べたように、プロジェクトのこの部分に対する私たちの大志は、より現実的な課題にも向けられているため、高齢者やスマートフォンだけに関する研究とはかなり異なっていました。私たちの目的は、理想としては調査地の人々の福祉に直接有益な結果をもたらすような研究や行政介入を発展させることでした。しかし、高齢化やスマートフォンに関する研究と同様に、モバイルヘルスに対する私たちの理解は当初の予想から大きく変化しました。簡単に言えば、研究が進むにつれて、当プロジェクトの焦点は、スマートフォン用に作られたヘルス分野に特化したアプリの開発として理解されている従来のモバイルヘルスから離れていきました。ほとんどの場合、これらのアプリは、まだ人々にさほど影響を与えていないことがわかりました。そのため、私たちの焦点は、人々がWeChatやWhatsApp、YouTubeなど日常で使用しているごく一般的なアプリをヘルス分野で既に使用しているその方法へと移りました。これらの研究の成果は別の機会に公開されます[1]が、本書のアプローチに大きな影響を与えています。例えば、健康に関する議論は第4章、および第8章の最初の3分の1を占めています。

エスノグラフィー

エスノグラフィーは、先述のように、人類学者の主要な研究方法です。その目標は、人々が日常生活を送っているときに研究することです。これを達成する方法はひとつではありません。それぞれの集団、そしてさらには個々の調査参加者について理解するに応じて、柔軟に手法を変えることがより重要です。ある場所では、パーティーに行くことで友情が生まれるかもしれません。別の場所では宗教的な儀式に出席することによって友情が育まれるかもしれません。本書の発見がどのように浮かび上がったかを理解するために、エスノグ

エスノグラフィー

図A.1　エスノグラフィーの各要素が融合して構成する円の図
作成：Xinyuan Wang

ラフィーを4つのセグメントから成る円として想像するとわかりやすいかもしれません。各セグメントの境界線はぼやけてはっきりしません（図A.1）。

最初のセグメントは、通常エスノグラフィーの中心であると理解されているもの、つまり参与観察です。私たち研究チームは、調査参加者とともに過ごし、その経験を直接共有しました。CharlotteとPatrickは2人とも、頻繁に開催される互助会の会合に参加しました。Paulineはソーンヒルのグループが行う定期的なウォーキングに行きました。Alfonsoは、サンティアゴに住むペルー人の宗教活動に深く関わるようになりました。Lauraは定期的に調査参加者の女子会に同行し、健康診断のボランティアをしました。一方、Shireenは合唱団や裁縫グループに参加しました。一部は、私たち自身が主導して実施しました。Alfonso、Danny、Marília、Maya、Paulineは皆、高齢者にスマートフォンの使い方を教えることに従事し、Xinyuanは近隣住民のために彼らとともに展示会の開催を手伝いました。Lailaは、アル＝クドゥスのとある女性グループに積極的に参加しました。

研究者は、日々のほとんどをこうした参与観察に費やします。これは研究に対して最も没入した、また最も徹底した関わ

り方です。デジタル人類学のプロジェクトとして、参与観察は現在、ソーシャルメディアなどオンラインの世界への直接的な参加にまで及んでいます。これは、調査参加者のコミュニケーション方法を気軽に観察できるもうひとつの場であり、例えば日本のLINEスタンプの人気を見ればこれは明らかです。

2番目のセグメントはインタビューです。3つの主要な研究分野（高齢化、スマートフォン、ヘルス）のそれぞれについて、各研究者は少なくとも25人にインタビューすることで合意しました。こうしたインタビューは正式なサンプルと見なされませんでしたが、調査参加者に共通していること、つまり一般化できることを把握するために使用されました。インタビューの質問はオープン・クエスチョン（回答がはい/いいえにならない質問）で、インフォーマル・インタビューの形式で行われました。インタビューは、人々がこれらのトピックについて自分のことばでどのように語るのかを記録することができます。インタビューによって、本書は彼らが自身を表現するその方法を含めることができました。また、エスノグラファーがその集団の典型と思われる事例を評価し、さらに特定の個人の風変わりな好みと思われるものを調査するのにも役立ちます。これらのインタビューは、人々の言説——スマートフォンについて何を語るか——に関して議論した第2章への貢献という点で特に重要でした。

本書の内容にとって、ある一連のインタビューは特に重要でした。これは第4章で要約されています。これらのインタビューで、私たちはスマートフォンに入っているすべてのアプリを順に挙げ、その使用について話すよう促しました。次に、先週電話をかけた回数、所属しているWhatsAppグループ、うち家族だけで構成されているグループの数など、その他詳細な質問をすることもありました。第2章で述べたように、高齢者は、テキストメッセージと音声通話のみ使用すると言って、自分のスマートフォン使用についてなかなか語ろうとしないこともあります。しかし、すべてのアプリをひとつひとつ調べることで、異なる状況が浮かび上がりました。スマートフォンはあまり使わないと言ったその調査参加者が約25〜30ものアプリや機能を使用しているケースはよくありました。それぞれのアプリについて質問することで、直接は観察できなかったかもしれないストーリーや事例を引き出すことができます。

ただし、16か月の現地調査を通じて、田舎を歩いているときに誰かと交わした3時間の会話や、コーヒー片手に聞いた噂話

図A.2　Dannyは、アイルランドではフルーツケーキ「ブラック」の手土産なしに他人の家を訪れてはいけないとすぐに学習した。撮影：Daniel Miller

と比べて、インタビューの重要度はずっと低くなるかもしれません。こうした出会いは、第3のセグメント、友情の構築につながることがあります。16か月同じ場所で暮らしていて友人を作らないのは不自然です。こうしてできた友人は決して「偽物」ではなく、単なる研究の道具でもありません。フィールドワーク中に築かれた友情はしばしば長続きし、調査期間をはるかに超えて継続します。本書に情報をもたらした重要な見識の多くは、フィールドワーク中にできた友人から得たものです。日常生活に関する知見も得ました（図A.2）。友人について書くとき、私たちは彼らの許可を得て、さらに研究倫理と匿名性についての議論に準じて執筆します。私たちがプロのエスノグラファーとしてその場所に住んでいて、そこでの日常生活について学ぼうとしていること、つまり必然的に彼らからも学ぶことを関係者に明らかにすることは、友情の一部です。

　私たちは、彼らから得た知識が私たちの論文や著書、あるいは教育目的でどのように使用されるのか調査参加者に説明し、情報の使われ方を皆がわかっている状態を確保しています。時が経つにつれて、人々は私たちが噂話を広げたりしない分別を持っていると安心するようになります。彼らはしばしば、一度信頼が築かれると、親戚でも確立された社会ネットワークの一部でもない人と話ができることは心が洗われるようであることに気づきます。Dannyは、1980年代にトリニダード島でのフィールドワークで初めて出会ったトリニダード人と今でも友人で

す。彼らとの関係は調査参加者と研究者としてスタートしましたが、今では良き友人です。Dannyはもうすぐトリニダード島を再訪する予定ですが、そうなれば、彼らは再び調査参加者になります。

ソーシャルメディアのおかげで、この関係性の継続は今日はるかに強力になる傾向があります。友情の基盤は信頼にあり、これはエスノグラフィーの基盤でもあります。こうした研究は信頼関係によって、調査参加者とだけでなく、著者同士のコラボレーションとなっているのです。私たちはほとんど皆スマートフォンに引きつけられています。私たちの友人になった調査参加者は、私たちと同じくらい、スマートフォンで自分が何をしているのか理解して説明しようとすることに興味があるかもしれません。一般的に、人類学者は初期の知見と分析について調査参加者に話して、自身の分析が彼ら友人たちの経験と照らしてもっともらしく、真実であると思われるかどうかコメントを求めます。しかし、例えば彼らの発言と実際の行動とが非常に異なっているように見える場合など、私たちは調査参加者と意見が一致しない場合にも備えています。

最後のセグメントは、調査地でサービスを提供する人々への聞き込みで構成されています。例えば、スマートフォン修理店のスタッフ、医療従事者、美容師、あるいはバーなど公共の場で働く個人がここに含まれます。こうした人々はタクシーの運転手であったり、警察官であったり、カウンセリングや心理療法を行う人かもしれません。彼らは政治家かもしれないし、清掃員かもしれません。こうしたポジションを占める人々は、研究に貴重な情報を提供できる経験や観察にアクセスすることができます。そしてこれは、エスノグラファーが文脈をよりよく理解するのに役立ちます。

図A.1に示す円の中心がぼやけているのは、これらが分離したセグメントではないからです。同じ個人が4つすべてに現れる可能性があります。またこれらはすべて、それぞれの調査地でかなりの時間を費やすという基本的な取り組みに依存しています。16か月の期間は、調査が裏づけのないものではなく、行動パターンや繰り返しを探すことによって担保されることを保証します。この期間は信頼を確立するためにも不可欠です。これは、人々が本当に感じていること――感じる「べき」、または研究者に対して答える「べき」と思うこととは対照的に――を、安心して話すことができるようにするために必要です。全体文脈化の理想は、同じく長期的な取り組みに依存して

います。その土地に暮らす感覚をつかみ、日常のリズムを感じ、コミュニティのあるところと孤立と孤独のあるところの両方を探求するのには時間がかかります。特に、現場に何か月も住まなければ聞いたり出会ったりすることのない人々は、こうした孤独の中にいます。

この研究は、ユニバーシティ・カレッジ・ロンドンでのデジタル人類学のプログラム設置[2]から派生しています。このプログラムは、私たちの生活におけるオンライン活動の重要性の高まりを認識することを目的としています。ただし、デジタル人類学はオンライン・エスノグラフィーと同じではありません。このプロジェクトのフィールドワークのほとんどは、従来のオフラインでのエスノグラフィーで構成されています。エスノグラフィーにおけるオンラインの要素は、オフラインでのあり方からより有機的に発展する傾向がありました。人々が他者とのやり取りでWeChatやFacebookをより多く使用するようになると、研究者はオフラインだけでなくオンラインでも人々と関わるようになります。研究者は地域コミュニティの一部になるにつれて、今やコミュニティの重要な資源となったオンライン上の公の場にも参加します。このプロジェクトのフィールドワークは、アル＝クドゥスを除いて、ほとんどが2019年6月に終了しました。アル＝クドゥスのみ例外であるのは、その研究者には現地で他の仕事があったからです。一方で、近年、エスノグラフィーによって友情が育まれ、ソーシャルメディアに参加するにつれて、フィールドワーク後も必然的に継続性が生まれています。これは、新型コロナウイルス感染症のパンデミックを取り巻く出来事を考えるとき、特に重要なことです。当然のことながら、本書の著者は全員、調査参加者の福祉に関心を持っており、パンデミック中も彼らと連絡を取り合っていました。結果として、本書に含まれる多くの観察は、フィールドワークの正式な終了で途絶えるのではなく、こうしたより最近の出来事もカバーしています。

スマートフォン利用は研究のテーマですが、重要な研究ツールにもなりつつあります。スマートフォンを使用することで、私たちのチームは、人々が互いにつながるのとほぼ同じように、ともに働く人々と常につながることができました[3]。調査参加者と同様に、スマートフォンを使用することで、故郷の友人やパートナー、親戚とつながっていることができました。新しいデジタル技術により、以前は不可能だった方法で、協力しながら、そして比較をしながら作業することもできました。フィ

ールドワークを通して、私たちは毎月5000語のレポートを書きました。他のチームメンバー全員がこのレポートを読み、毎月Skypeでまとめて議論しました。これらの会議では、翌月は何に焦点を当てて観察するかというチームディスカッションも行われます。より継続的なやり取りはWhatsAppやメールを介して行われました。議論や主張、アルコール、そして笑いを通じて、私たちは現場からのストーリーを共有し、オンラインとオフライン両方の会話を通じて自然に比較できる要素を発見できました。

比較と一般化

このプロジェクトは、9か国で10のエスノグラフィー研究を実施した11人の研究者によって行われました。図A.3の動画では研究者と各調査地を簡単に紹介しています。

自分の発見をチーム内の他の研究者の発見と比較・対照できたことは、かなりの資産でした。数か月が経つと、エスノグラファーは現地の人々のスマートフォン使用を自然なことと考えはじめてしまいます。議論の中で、WhatsAppを使用することが論理的だと観察されてきたことに、別の調査地ではYouTubeが使われているということに気がつきます。ある調査地の人々は、オンラインで投稿するときに見た目を加工することを受け入れる程度について、別の調査地の人々とは対照的です。他の調査地では異なるという証拠に常に直面していることは、人類

図A.3　動画『私たちについて』http://bit.ly/assawhoweare

学者に、なぜ自分が目にした方法で物事が行われているのかを説明する必要があること、そして自分の調査地は他の調査地よりも「自然」だということはないのだということを思い出させます。

本書の中で何度か述べたように、私たちは比較する単位を注意深く描写しています。中国のある調査地は「中国人」を代表するわけではありません。また、サンティアゴの低所得者層の中年男性も皆が同じではありません。通常、個々の人間は途方もなく異なっています。それでも、本書は多くを一般化しています。私たちはまた、長期にわたるエスノグラフィーの主なポイントのひとつは、ステレオタイプを生み出すことと違って、どのようなものが典型的と見なされるのか評価するために、行動の繰り返しとパターンを観察することだと述べました。上海の調査地の人々はアイルランドの調査地の人々よりもQRコードを使用することを好むというのは、私たちの観察に基づく一般化です。これが中国人であることに固有の特性だということを意味するものではありません。QRコードを嫌う上海の調査参加者もいるかもしれません。20年後、アイルランドの調査地の人々は上海の人々よりもQRコードを好むようになるかもしれません。私たちが観察するものはすべて、時間の経過とともに、社会規範と社会からの期待の中で人々が成長した結果です。別の地域で社会性を身につけたなら、人々の行動は異なっていたでしょう。一般化は固定観念化ではありません。なぜなら一般化は本質主義とは異なるからです。本書の中身は、生まれつきである、あるいは人類の特定のカテゴリーの人が持つ本質的な特性と見なされる可能性のある行動とはひとつも関係がありません。

Shireenは、他の国から来た人が多く暮らすミラノ近郊で調査しました。これらの人々、とりわけエジプト、ペルー、フィリピンの人々、そしてアフガニスタンのハザーラ人は、様々な時期に色々な状況でイタリアにやって来ました。市民権やアイデンティティなどのトピックを扱うとき、もしかするとShireenはイタリア人と移民を対比して調査結果を整理したかもしれません。しかし彼女は、この都会での経験のより広範な多様性に焦点を当て、ミラノのイタリア人の多くは彼ら自身もイタリアの他地域からの移住者であることを認めました。彼女のアプローチは、人々の社会的、法的、政治的分類を理解することがいかに重要であるかを強調しています。これは、排除と包摂の経験を書き残すことを含むプロセスです。一般化の最後の問題は、本書は複数の著者によっ

て執筆されていることです。本書内のある文章について、すべての著者がその内容に同意している、またはすべての調査地がその主張に合致しているとは限りません。もっとも、このような但し書きが一文一文すべてに付されていたら、それは非常に退屈な本になってしまうでしょう。

チームの全員は、本書で言及されているよりも多くの量的調査を実施しました。私たちは、量的調査の結果を、コアとなる質的証拠を補完するものと見なしています。アンケート調査はある物事がどれくらい典型的な事例であるかを理解するのに役立つかもしれませんが、定量化に適さない要因まで数字で処理できてしまうこの調査方法に特権を与えたくはありません。量的調査の例は、第4章の使用するアプリ数に関する議論です。本書の権威は、16か月に及んでどっぷり浸った参与観察からの方がずっと多く得られます。研究手法に関する議論のもう一方では、個人の物語を用いることは、フィールドワークがちょっとした逸話に過ぎないという誤った印象を与える可能性があります。しかし、その土地の逸話を集めるだけなら2週間の訪問で十分です。16か月間滞在することの意義は、日常の行動パターンを、時間をかけて観察することです。これにより人類学者は、研究する事例が合理的に見て典型的といえるか、それとも単なる奇行であるか、そしてなぜそういえるのかを明確にすることができます。

研究倫理

9か国で同時に10のエスノグラフィーを実施する研究プロジェクトは、多種多様な倫理基準を遵守することが必要です。守らなければならない研究倫理には、欧州研究評議会やユニバーシティ・カレッジ・ロンドンの倫理委員会によって設定された要件に加えて、各調査地の倫理委員会が要求する特定の基準が含まれます。これらの基準により、調査参加者は、同意書の使用やデータ保護など、プロジェクトの調査や公開の目的について十分に情報を得ることができます。私たちのプロジェクトにおける研究倫理の中心は匿名性です。一部動画のように本人が選択しない限り、参加者は個人を特定されるべきではありません。匿名化するために様々な方法が使用されます。個人の名前を変え、場合によっては地名も別の名前が使用されます。匿名性を担保するため、研究の要点に関

係のない詳細も変更することがあります。オンラインでの作業では、さらに要素を一段階追加します。人によっては自分のソーシャルメディアへの投稿を研究者に観察されても気にしませんが、研究者が自分について投稿することは望みません。一方、他の地域では、研究者が自分と同じように投稿しているなら観察も気になりません。

人類学者にとって、研究倫理は倫理委員会によって設定されたコンプライアンスの要件をはるかに超えています。私たちのチームでの基本的な信条は、研究に参加した人に危害が及ばないようにすることでした。危険を防ぐには、例えば情報共有の仕方など、適切な行動に関する各地域や個人の考えに敏感である必要があります。時にエスノグラファーは、健康上の危機や経済的困難への対応について難しい局面に遭遇することがあります。これは、人々が彼らをどう見るか、また自分との友情の性質をどう評価するかに長期的な影響を与える可能性があります。さらに、人類学者のDidier Fassinがいう「状況に応じた倫理（situated ethics）」に注意を払う必要もあります[4]。エスノグラファーが身を置く場所には、国籍やジェンダーに対する人々の感情があります。ASSAのチームには、調査対象と同じ地域出身の研究者と、非常に異なる地域出身の研究者両方がいます[5]。例えば、アイルランドではアイルランド人の人類学者Paulineが調査を行いました。イギリス人のDannyは、かつての植民地支配の代表と見られるかもしれません。一部の調査地では、研究助手を採用しました。イギリスの研究者であるCharlotteは、カンパラでウガンダの様々な地域からやって来た、様々な言語を話す調査参加者と一緒に調査を行いました。プロジェクトは共同研究者と彼女の家族によって支えられていました。彼らはこの地域で育ち、コミュニティではよく知られていて、尊敬されています。

Lailaは、アル＝クドゥスのあるコミュニティの活発なメンバーです。Patrickはカメルーンで生まれましたが、毎年帰国していたものの、フィールドワーク前の10年間は海外に住んでいました。その10年間にカメルーンで起こった重大な変化は、彼が「インサイダー」であることへの曖昧さを生み出しています。このような曖昧さは地元の人々の態度に反映されています。中には彼を、現地のことばで欧米に暮らすディアスポラのカメルーン人を示す「mbenguist」と見る人もいます。カメルーンの人類学者Francis B. Nyamnjohが主張するように[6]、エスノグラフィーは継続的な対話であり、「様々な声のコラボレーション」で

す[7]。研究のトピックがスマートフォン、つまり人々が連絡を取る主要な手段であるとき、「つながり」が問題の前面に出てくるでしょう。

発信

学術書は、対象となる読者に応じて様々なスタイルで執筆されます。スマートフォンの使用と、それがもたらす結果をより完全に理解することは、どこにいても、誰にとっても関心のあるトピックであると私たちは考えます。このため、本書は社会科学の大抵の本よりもはるかに幅広い読者向けに書かれています。第9章の議論は「理論」と名づけましたが、高卒やまだ大学に入学したばかりの人でも読んでもらえるように、口語表現のみで書くようにしています。このシリーズの著作はすべてオープンアクセスで出版されています。したがって無料でダウンロードできるため、読むのに費用はかかりません。予算が許す限り、私たちは本書の翻訳に投資して、調査した地域の人々も調査結果に自由にアクセスできるようにしています。私たちはまた、フィールドワーク中、そして本書を執筆している間もブログを更新し、さらに研究成果をアクセス可能な方法で伝える手段として動画を制作しています。これらはすべて、プロジェクトのウェブサイトからアクセスできます[8]。

本文にあるように、本書のスタイルは、個人の物語を意図的に使用して構成されています。これらの物語は、私たちが出会った調査参加者たち個々人のユニークな性格を尊重する、ヒューマニズムへの貢献を伝えることを目的としています。彼らを個人として認めることで、学術書として分析および理論のための一般化と抽象化を行う必要性とのバランスが取れます。文章に加えて、本書は写真と図表を含みます。しかし、調査地の多感覚な雰囲気を味わうために、フィールドワークの一部として記録された動画も視聴することを強く推奨します[9]。本書の著者は皆、本書に入れることができた調査地からのデータの抜粋があまりにも短く、より広い文脈から外れてしまっていることに不満を感じているでしょう。したがって、より広範な文脈に関してもっと理解したいと思った読者が、同シリーズの単行書も読みたくなるかもしれないと期待しています。

脚注

1 例えば、Duque（2020）
2 Horst & Miller（2012）。デジタル人類学はチームメンバーのうち何人かの専門分野でもあります。
3 de Bruijn *et al.*（2009：15）を参照。この本の序章では、Francis B. Nyamnjohの小説『Married But Available』（既婚者だけどフリー）が引用されています。この物語では、アフリカを訪問したヨーロッパ人研究者である架空のキャラクター、「Lily Loveless」が携帯電話を紛失し、同時に自分のネットワーク、人間関係、アイデンティティ、そして安心感と普通の感覚を失います。この物語は、人々を社会的関係性に結びつけ、そしてまたこれに晒す携帯電話というものを、エスノグラフィーの道具、そして研究対象の両方として描写するために引用されました。
4 Fassin（2008）
5 インサイダー、アウトサイダーに関するさらなる議論については、Griffith（1998）およびMerton（1972）を参照。
6 Nyamnjoh（2012）
7 Clifford（1986）
8 当プロジェクトのブログはこちら：https://www.ucl.ac.uk/anthropology/assa/。またプロジェクトのウェブサイトはこちら：https://www.ucl.ac.uk/anthropology/assa/。
9 これらの動画は大体数分の長さで、すべて当プロジェクトのYouTubeチャンネル（https://www.youtube.com/channel/UC8gpt3_urYwiNuoB83PVJlg）で見ることができます。研究手法に関する動画はこちらから視聴できます：https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6rBY2z0gCJCxU5ninztHVIPZewZn

参考文献

Abacus News (Part of SMCP). 2019. 'Podcasts are booming in China and Ximalaya FM leads the charge'. 30 August 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.abacusnews.com/digital-life/podcasts-are-booming-china-and-ximalaya-fm-leads-charge/article/3025066.

Accessa, S. P. 2018. 'RG 033 – Resultados – POnline 2017'. Accessed 1 October 2020. http://www.acessasp.sp.gov.br/wp-content/uploads/2019/01/ponline-2017.pdf.

Agar, Jon. 2013. *Constant Touch: A global history of the mobile phone*. London: Icon.

Ahlin, Tanja. 2018a. 'Frequent callers: Good care" with ICTs in Indian transnational families'. *Medical Anthropology* 39 (1): 69–82. https://doi.org/10.1080/01459740.2018.1532424.

Ahlin, Tanja. 2018b. 'Only near is dear? Doing elderly care with everyday ICTs in Indian transnational families: Elderly care with ICTs in Indian families'. *Medical Anthropology Quarterly* 32 (1): 85–102. https://doi.org/10.1111/maq.12404.

Ahmed, Sara. 2004. 'Affective economies'. *Social Text* 22 (2): 117–39. https://doi.org/10.1215/01642472-22-2_79-117.

Akimoto, A. 2013. 'Looking at 2013's Japanese social-media scene'. *The Japan Times*, 17 December 2013. Accessed 1 October 2020. https://www.japantimes.co.jp/life/2013/12/17/digital/looking-at-2013s-japanese-social-media-scene-3/#.Xl4ycaj7Q2w.

Al Jazeera. 2017. 'Cameroon shuts down internet in English-speaking areas'. *Al Jazeera*, 26 January 2017. Accessed 1 October 2020. https://www.aljazeera.com/news/2017/01/cameroon-anglophone-areas-suffer-internet-blackout-170125174215077.html.

Albaran-Torres, C. and G. Goggin. 2017. 'Mobile betting apps – Odds on the social'. In *Smartphone Cultures*, edited by J. Vincent and L. Haddon, 25–37. London: Routledge.

Al-Heeti, Abrar. 2019. ‘Facebook lost 15 million US users in the past two years, report says – CNET’. CNET. 6 March 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.cnet.com/news/facebook-lost-15-million-us-users-in-the-past-two-years-report-says/.

Allison, Anne. 2014. *Precarious Japan*. Durham, NC: Duke University Press.

Andall, Jacqueline. 2002. ‘Second-generation attitude? African-Italians in Milan’. *Journal of Ethnic and Migration Studies* 28 (3): 389–407. https://doi.org/10.1080/13691830220146518.

Anderson, M. and A. Perrin. 2017. ‘Tech adoption climbs among older adults’. PEW Research Center. 17 May 2017. Accessed 1 October 2020. https://www.pewresearch.org/internet/2017/05/17/tech-adoption-climbs-among-older-adults/

Andjelic, J. 2020. ‘WhatsApp statistics: Revenue, usage, and history (updated May 2020)’. Fortunly. May 2020. Accessed 1 October 2020. https://fortunly.com/statistics/whatsapp-statistics/#gref.

Anthrocovid.com. 2020. ‘Collecting COVID-19 | anthropological responses’. Anthrocovid.com. 2020. Accessed 1 October 2020. http://anthrocovid.com/.

Antonsich, M., S. Camilotti, L. Mari, S. Pasta, V. Pecorelli, R. Petrillo, and S. Pozzi. 2020. ‘New Italians: The re-making of the nation in the age of migration’. Research website. New Italians. 2020. Accessed 1 October 2020. http://newitalians.eu/en/.

Apple Inc. 2020. ‘Buy IPhone 11 Pro’. Apple website. 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.apple.com/us-hed/shop/buy-iphone/iphone-11-pro.

Apple Inc. 2020. ‘Preparing apps for review’. Apple Developer. Accessed 1 October 2020. https://developer.apple.com/app-store/review/.

Archambault, J. 2017. *Mobile Secrets: Youth, intimacy, and the politics of pretense in Mozambique*. Chicago: University of Chicago Press.

Ardener, Shirley. 1964. ‘The comparative study of rotating credit associations’. *The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland* 94 (2): 201. https://doi.org/10.2307/2844382.

Asahi Digital. 2020. ‘10万円給付、窓口に人が殺到　総務相「改善が必要」’. Asahi Digital, 12 May 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.asahi.com/articles/ASN5D3K6YN5DULFA00C.html.

Augé, Marc. 2008. *Non-Places: Introduction to an anthropology of supermodernity*, 2nd English language ed. London; New York: Verso.

Baldassar, Loretta, Mihaela Nedelcu, Laura Merla and Raelene Wilding. 2016. 'ICT-based co-presence in transnational families and communities: Challenging the premise of face-to-face proximity in sustaining relationships'. *Global Networks* 16 (2): 133–44. https://doi.org/10.1111/glob.12108.

Baldassar, L., R. Wilding, P. Boccagni and L. Merla. 2017. 'Aging in place in a mobile world: New media and older people's support networks'. *Transnational Social Review* 7 (1): 2–9. https://doi.org/10.1080/21931674.2016.1277864.

Barry, Christopher T., Hannah Doucette, Della C. Loflin, Nicole Rivera-Hudson and Lacey L. Herrington. 2017. '"Let me take a selfie": Associations between self-photography, narcissism, and self-esteem'. *Psychology of Popular Media Culture* 6 (1): 48–60. https://doi.org/10.1037/ppm0000089.

Bateman, Tom. 2020. 'Coronavirus: Israel turns surveillance tools on itself'. *BBC News*, 11 May 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.bbc.com/news/world-middle-east-52579475.

Baym, N. 2010. *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge: Polity.

BBC News. 2007. 'Apple's "magical" IPhone unveiled'. 9 January 2007. Accessed 1 October 2020. http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/6246063.stm.

BBC News. 2014. 'Facebook to buy messaging app WhatsApp for $19bn'. 20 February 2014. Accessed 1 October 2020. https://www.bbc.co.uk/news/business-26266689..

BBC News. 2016. 'WhatsApp is now free (and there still won't be adverts)'. 18 January 2016. Accessed 1 October 2020. http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/35345731/whatsapp-is-now-free-and-there-still-wont-be-adverts.

BBC News. 2020. 'Coronavirus privacy: Are South Korea's alerts too revealing?' 5 March 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.bbc.co.uk/news/world-asia-51733145.

Bell, C. and J. Lyall. 2005. '"I was here": Pixelated evidence'. In *The Media and the Tourist Imagination: Converging cultures*, edited by D. Crouch, R. Jackson, and F. Thompson. London: Penguin Books.

Benedict, R. 1946. *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese culture*. Boston, MA: Houghton Mifflin.

Bernal, Victoria. 2014. *Nation as Network: Diaspora, cyberspace, and citizenship*. Chicago: University of Chicago Press.

Bhardwaj, P. 2018. 'Tencent's business is about as big as Facebook's thanks to its stronghold in China'. *Business Insider*. 16 May 2018. Accessed 1 October 2020. https://www.businessinsider.com/tencent-compare-facebook-revenue-charts-2018-5?r=US&IR=T.

Bikoko, A. B. 2017. 'Cameroun: Le téléphone portable, au-delà de la valeur d'usage, la mort'. *Mediaterre*, 26 July 2017. Accessed 1 October 2020. https://www.mediaterre.org/climat/actu,20170726042927,6.html.

Bogost, Ian. 2020. 'Every place is the same now'. News website. *The Atlantic*. 16 January 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.theatlantic.com/technology/archive/2020/01/smartphone-has-ruined-space/605077/.

Bolter, Jay David, and Richard Grusin. 2003. *Remediation: Understanding new media*. 6 th edition. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Boullier, D. 2002. 'Objets communicants, avez-vous donc une âme ? Enjeux anthropologiques'. *Les Cahiers Du Numérique* 3 (4): 45–60.

Boumans, J. 2005. 'Paid content: From free to fee'. In *E-Content Technologies and Perspectives for the European Market*, edited by P. A. Bruck, Z. Karssen, A. Buchholz, and A. Zerfass, 55–75. Berlin, Heidelberg: Springer. https://doi.org/10.1007/3-540-26387-X_3.

Bourdieu, Pierre. 1977. *Outline of a Theory of Practice*. Cambridge: Cambridge University Press.

boyd, danah and Kate Crawford. 2012. 'Critical questions for Big Data: Provocations for a cultural, technological, and scholarly phenomenon'. *Information, Communication & Society* 15 (5): 662–79. https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.678878.

boyd, danah. 2014. *It's Complicated: The social lives of networked teens*. New Haven, CT: Yale University Press.

Boyd, Joshua. 2019. 'The history of Facebook: From BASIC to global giant'. *Brandwatch Blog* (blog). 25 January 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.brandwatch.com/blog/history-of-facebook/.

Boylan, Dan. 2018. 'Ugandans riot after President imposes social media tax to fight "fake news" and gossip'. *The Washington Times*, 15 July 2018. Accessed 1 October 2020. https://www.

washingtontimes.com/news/2018/jul/15/yoweri-museveni-uganda-president-fights-fake-news-/.

Bruijn, M. de, F. Nyamnjoh, and I. Brinkman, eds. 2009. *Mobile phones: The new talking drums of everyday Africa*. Bamenda, Cameroon: Langaa Publishers.

Bruns, Axel. 2019. *Are Filter Bubbles Real?* Cambridge, UK; Medford, MA: Polity.

Bruns, Axel, Gunn Enli, E. Skogerbo, Anders Olof Larsson and C. Christensen. 2018. *The Routledge Companion to Social Media and Politics*. New York; London: Routledge.

Brunton, F. 2018. 'WeChat: Messaging apps and new social currency transaction tools'. In *Appified: Culture in the age of apps*, edited by Jeremy Wade Morris and Sarah Murray, 179–87. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.

Buganda.com site. 2020. 'The clans of Buganda'. Buganda.com. Accessed 1 October 2020. http://www.buganda.com/ebika.htm.

Bunz, Mercedes and Graham Meikle. 2017. *The Internet of Things*. Cambridge, UK; Malden, MA, USA: Polity.

Burgess, Adam. 2004. *Cellular Phones, Public Fears, and a Culture of Precaution*. New York: Cambridge University Press.

Burke, Hilda. 2019. *The Phone Addiction Workbook: How to identify smartphone dependency, stop compulsive behavior and develop a healthy relationship with your devices*. Berkeley, CA: Ulysses Press.

Burrell, Jenna. 2010. 'Evaluating shared access: Social equality and the circulation of mobile phones in rural Uganda'. *Journal of Computer-Mediated Communication* 15 (2): 230–50. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2010.01518.x.

Burrell, Jenna. 2012. *Invisible Users: Youth in the internet cafes of urban Ghana*. Cambridge, Mass: MIT Press.

Bushey, R. 2014. 'How Japan's most popular messaging app emerged from the 2011 earthquake'. *Business Insider*. 12 January 2014. Accessed 1 October 2020. https://www.businessinsider.com/history-of-line-japan-app-2014-1?r=US&IR=T.

Cadwalladr, Carol and Emma Graham-Harrison. 2018. 'Revealed: 50 million Facebook profiles harvested for Cambridge Analytica in major data breach'. *The Guardian*, 17 March 2018. Accessed 1 October 2020. https://www.theguardian.com/news/2018/mar/17/cambridge-analytica-facebook-influence-us-election.

Cairncross, Frances. 1997. *The Death of Distance: How the communications revolution will change our lives*. Boston, Mass.: Harvard Business School Press.

Carrier, Mark. 2018. *From Smartphones to Social Media: How technology affects our brains and behavior*. Santa Barbara, California: Greenwood, an imprint of ABC-CLIO, LLC.

Carroll, R. 2020. 'Why Ireland's data centre boom is complicating climate efforts'. *The Irish Times*, 6 January 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.irishtimes.com/business/technology/why-ireland-s-data-centre-boom-is-complicating-climate-efforts-1.4131768.

Cecilia. 2014. 'WeChat dominates APAC mobile messaging in Q3 2014'. China Internet Watch. 27 November 2014. Accessed 1 October 2020. https://www.chinainternetwatch.com/10939/wechat-dominates-apac-mobile-messaging-q3-2014/.

Chambers, D. 2014. *Social Media and Personal Relationships*. London: Palgrave Macmillan

Chatzimilioudis, Georgios, Andreas Konstantinidis, Christos Laoudias and Demetrios Zeinalipour-Yazti. 2012. 'Crowdsourcing with smartphones'. *IEEE Internet Computing* 16 (5): 36–44. https://doi.org/10.1109/MIC.2012.70.

Chen, X. and P. H. Ang. 2011. 'The internet police in China: Regulation, scope and myths'. In *Online Society in China Creating, Celebrating, and Instrumentalising the Online Carnival*, edited by D. K. Herold and P. Marolt, 52–64. Abingdon, Oxon; New York: Routledge.

Chen, Yujie, Zhifei Mao and Jack Linchuan Qiu. 2018. *Super-Sticky WeChat and Chinese Society*. United Kingdom: Emerald Publishing.

Cheng, Yinghong. 2009. *Creating the 'New Man': From Enlightenment ideals to socialist realities*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Clark, Lynn Schofield. 2013. *The Parent App: Understanding families in the digital age*. Oxford; New York: Oxford University Press.

Clements, Alan. 2014. *Computer Organization & Architecture: Themes and variations*. Stamford, CT: Cengage Learning.

Clifford, J. 1986. 'Introduction: Partial truths'. In *Writing Culture: The poetics and politics of tthnography*, edited by J. Clifford and G. E. Marcus, 1–26. Berkeley, CA: University of California Press.

Clough Marinaro, I. and J. Walston. 2010. 'Italy's "second generations": The sons and daughters of migrants'. *Bulletin of Italian Politics* 2 (1): 5–19.

Coleman, E. Gabriella. 2013. *Coding Freedom: The ethics and aesthetics of hacking*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Coleman, E. Gabriella. 2014. *Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: The many faces of Anonymous*. London; New York: Verso.

Costa, Elisabetta. 2018. 'Affordances-in-Practice: An ethnographic critique of social media logic and context collapse'. *New Media & Society* 20 (10): 3641–56. https://doi.org/10.1177/1461444818756290.

Couldry, N. S. Livingstone and T. Markham. 2007. 'Connection or disconnection?: Tracking the mediated public sphere in everyday life'. In *Media and Public Spheres*, edited by R. Butsch, 28–42. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan.

Couldry, Nick and Ulises Ali Mejias. 2019. *The Costs of Connection: How data is colonizing human life and appropriating it for capitalism*. Stanford, California: Stanford University Press.

Counterpoint. 2019. 'India smartphone market share: By quarter'. *Counterpoint Research* (blog). 27 November 2019. Accessed 30 September 2020. https://www.counterpointresearch.com/india-smartphone-share/.

Court of Justice of the European Union. 2014. 'Judgment in Joined Cases C-293/12 and C-594/12: Digital rights Ireland and Seitlinger and others. The Court of Justice declares the data retention directive to be invalid'. 8 April 2014. Accessed 25 May 2020. https://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2014-04/cp140054en.pdf.

Cronin, Michael. 2013. *Translation in the Digital Age*, 1st ed. London: Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203073599.

Cruz, Edgar Gómez and Ramaswami Harindranath. 2020. 'WhatsApp as "technology of life": Reframing research agendas'. *First Monday* 25 (12). https://doi.org/10.5210/fm.v25i12.10405.

Daniels, Inge. 2015. 'Feeling at home in contemporary Japan: Space, atmosphere and intimacy'. *Emotion, Space and Society* 15 (May): 47–55. https://doi.org/10.1016/j.emospa.2014.11.003.

DataSenado. 2019. 'Redes sociais, notícias falsas e privacidade de dados na internet'. Accessed 30 September 2020. https://www12.senado.leg.br/institucional/datasenado/arquivos/mais-de-80-dos-brasileiros-acreditam-que-redes-sociais-influenciam-muito-a-opiniao-das-pessoas.

Dazzi, Zita. 2018. 'Catena umana contro il razzismo in via Padova: "Siamo cittadini, non clandestini"'. *La Repubblica*, 5 May 2018.

Accessed 30 September 2020. https://milano.repubblica.it/cronaca/2018/05/05/news/catena_umana_via_padova-195600267/.
De Bruin, B. 2010. 'The liberal value of privacy'. *Law and Philosophy* 29 (5): 505–34.
De Pasquale, C., C. Sciacca and Z. Hichy. 2017. 'Italian validation of smartphone addiction scale short version for adolescent and young adults (SAS-SV)'. *Psychology* 8 (10): 1513–18. https://doi.org/10.4236/psych.2017.810100.
Deloitte. 2016. 'Game of phones: Deloitte's mobile consumer survey. The Africa cut 2015/2016'. Accessed 30 September 2020. https://www2.deloitte.com/content/dam/Deloitte/za/Documents/technology-media-telecommunications/ZA_Deloitte-Mobile-consumer-survey-Africa-300816.pdf.
Denworth, L. 2019. 'Social media has not destroyed a generation'. *Scientific American*, November 2019. Accessed 30 September 2020. https://www.scientificamerican.com/article/social-media-has-not-destroyed-a-generation/.
Deursen, Alexander J. A. M. van, Colin L. Bolle, Sabrina M. Hegner and Piet A. M. Kommers. 2015. 'Modeling habitual and addictive smartphone behavior'. *Computers in Human Behavior* 45 (April): 411–20. https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.039.
Dijck, José van. 2007. *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford, California: Stanford University Press.
Dijk, Jan A. G. M. van. 2006. 'Digital divide research, achievements and shortcomings'. *Poetics* 34 (4–5): 221–35. https://doi.org/10.1016/j.poetic.2006.05.004.
Dijk, Jan A. van and Alexander van Deursen. 2014. *Digital Skills: Unlocking the information society*New York, NY: Palgrave Macmillan.
Doi, Takeo. 1985. *Anatomy of Self: The individual versus society*. Japan: Kodansha.
Donner, J. and Patricia Mechael. 2013. *MHealth in Practice: Mobile technology for health promotion in the developing world*. Bloomsbury Academic. https://doi.org/10.5040/9781780932798.
Donner, Jonathan. 2015. *After Access: Inclusion, development, and a more mobile internet*. Cambridge, MA: The MIT Press.
Doron, Assa and Robin Jeffrey. 2013. *The Great Indian Phone Book: How the cheap cell phone changes business, politics, and daily life*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Douglas, M. 1991. ‘The idea of home: A kind of space’. *Social Research* 58 (1): 287–307.

Drazin, Adam and David Frohlich. 2007. ‘Good intentions: Remembering through framing photographs in English homes’. *Ethnos* 72 (1): 51–76. https://doi.org/10.1080/00141840701219533.

Drozdiak, N. 2016. ‘WhatsApp to drop subscription fee’. *The Wall Street Journal*, 18 January 2016. Accessed 1 October 2020. https://www.wsj.com/articles/whatsapp-to-drop-subscription-fee-1453115467.

Duque Pereira, Marilia. 2018. ‘Seriam os dados sublimes?’ *Novos Olhares* 7 (2): 38–52. https://doi.org/10.11606/issn.2238-7714.no.2018.149040.

Duque, M. and A. Lima. 2019. ‘“Share on the Whats”: How WhatsApp is turning São Paulo into a smart city for older people’. The Global South Conference in São Paulo, Brazil.

Duque, Marília. 2020. *Learning from WhatsApp: Best practices for health. Communication protocols for hospitals and medical clinics*. London: ASSA.

Edwards, Elaine. 2018. ‘Department seeks tender to monitor social media for “keywords”’. *The Irish Times*, 27 August 2018. Accessed 30 September 2020. https://www.irishtimes.com/news/social-affairs/department-seeks-tender-to-monitor-social-media-for-keywords-1.3608275.

Eede, Yoni van den. 2019. *The Beauty of Detours: A Batesonian philosophy of technology*. Albany, NY: State University of New York.

Elhai, Jon D., Haibo Yang, Jianwen Fang, Xuejun Bai and Brian J. Hall. 2020. ‘Depression and anxiety symptoms are related to problematic smartphone use severity in Chinese young adults: Fear of missing out as a mediator’. *Addictive Behaviors* 101 (February): 105962. https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.04.020.

Encyclopaedia Iranica Online. 2020. ‘HAZĀRA Iv. Hazāragi Dialect’. In *Encyclopaedia Iranica Online.* Accessed 1 October 2020. http://www.iranicaonline.org/articles/hazara-4#.

Eriksen, Thomas Hylland. 2016. *Overheating: An anthropology of accelerated change*. London: Pluto Press.

European Commission. 2020. ‘EHealth Network’. European Commission website. 2020. http://ec.europa.eu/health/ehealth/policy/network/index_en.htm.

Fan, Zhang. 2018. 'People's daily commentator observes: "Learning is the best retirement"'. *The People's Daily*, 15 November 2018. http://opinion.people.com.cn/n1/2018/1115/c1003-30401293.html.

Fassin, Didier. 2008. 'L'éthique, au-delà de la règle: Réflexions autour d'une enquête ethnographique sur les pratiques de soins en Afrique du Sud'. *Sociétés contemporaines* 71 (3): 117. https://doi.org/10.3917/soco.071.0117.

Favero, Paolo S. H. 2018. *The Present Image: Visible stories in a digital habitat*. London: Palgrave Macmillan.

Feigenbaum, E. 2003. *Chinese Techno-Warriors: National security and strategic competition from the Nuclear Age to the Information Age*. Stanford, California: Stanford University Press.

Fiegerman, Seth. 2013. 'WhatsApp tops 250 million active users'. *Mashable*. 21 June 2013. Accessed 1 October 2020. https://mashable.com/2013/06/21/whatsapp-250-million-users/?europe=true.

Fischer, Claude. 1992. *America Calling: A social history of the telephone to 1940*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.

Fortunati, Leopoldina. 2002. 'Italy: Stereotypes, true and false'. In *Perpetual Contact,* edited by J. E. Katz and M. Aakhus, 42–62. Cambridge: Cambridge University Press.

Fortunati, L., J. Katz and R. Ricini. 2003. *Mediating the Human Body*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.

Fortunati, Leopoldina. 2013. 'The mobile phone between fashion and design'. *Mobile Media & Communication* 1 (1): 102–9. https://doi.org/10.1177/2050157912459497.

Foster, R., and H. Horst, eds. 2018. *The Moral Economy of Mobile Phones: Pacific Islands perspectives*. Acton, Australia: Australian National University Press.

Fox, Kate. 2014. *Watching the English: The hidden rules of English behavior*. Revised and updated. Boston, Mass: Nicholas Brealey Publishing.

Frey, Nancy Louise. 1998. *Pilgrim Stories: On and off the road to Santiago*. Berkeley, CA: University of California Press.

Frey, Nancy. 2017. 'The Smart Camino: Pilgrimage in the internet age'. Presented at the Annual General Meeting of the London Confraternity of St James, St Alban's Centre, London, 28 January 2017. Accessed 1 October 2020. https://www.

walkingtopresence.com/home/research/text-pilgrimage-in-the-internet-age.

Friedberg, Anne. 2006. *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft*, 1st paperback ed. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Frith, Jordan. 2015. *Smartphones as Locative Media*. Cambridge, UK: Malden, MA: Polity.

Fu, Xiaolan, Zhongjuan Sun and Pervez N. Ghauri. 2018. 'Reverse knowledge acquisition in emerging market MNEs: The experiences of Huawei and ZTE', *Journal of Business Research* 93 (December): 202–15. https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2018.04.022.

Gadgets Now. 2019. '10 biggest smartphone companies of the world | Gadgets Now'. February 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.gadgetsnow.com/slideshows/10-biggest-smartphone-companies-of-the-world/photolist/68097589.cms.

Garnham, N. 1986. 'The media and the public sphere'. In *Communicating Politics*, 44–53. Leicester: Leicester University Press.

Garsten, Christina. 1994. *Apple World: Core and periphery in a transnational organizational culture: A study of Apple Computer Inc.* Stockholm: Almqvist & Wiksell International.

Giordano, Cristiana. 2014. *Migrants in Translation: Caring and the logics of difference in contemporary Italy*. Berkeley, CA: University of California Press.

'Giovani Musulmani d'Italia GMI'. 2020. Facebook group page, 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.facebook.com/GiovaniMusulmanidItaliaGMI/.

Goffman, E. 1971. *Relations in Public: Microstudies of the public order*. New York: Basic Books.

Goffman, Erving. 1972. *Frame Analysis*. New York: Harper and Row.

Gombrich, E. H. 1984. *The Sense of Order: A study in the psychology of decorative art*, 2nd ed. London: Phaidon Press.

Gómez Cruz, Edgar and Eric T. Meyer. 2012. 'Creation and control in the photographic process: IPhones and the emerging fifth moment of photography'. *Photographies* 5 (2): 203–21. https://doi.org/10.1080/17540763.2012.702123.

Gómez Cruz, Edgar and Asko Lehmuskallio, eds. 2016. *Digital Photography and Everyday Life: Empirical studies on material visual practices*. London; New York: Routledge.

Gopinath, Sumanth S. and Jason Stanyek, eds. 2014. *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, *Volume 2*. Oxford: Oxford University Press.

Governo do Brazil (Government of Brazil). 2020. 'Governo trabalha para digitalizar todos serviços públicos'. Gov.br. Official government website for Brazil. 13 July 2020. Accessed 20 September 2020. https://www.gov.br/pt-br/noticias/financas-impostos-e-gestao-publica/2020/07/governo-trabalha-para-digitalizar-todos-servicos-publicos.

Governo Federal (Brazilian federal government). 2020. 'Desenvolvimento social'. Ministério Da Cidadania (Brazil). 2020. Accessed 1 October 2020. http://desenvolvimentosocial.gov.br/auxilio-emergencial/auxilio-emergencial-de-600.

Graham, Mark and William Dutton, eds. 2019. *Society and the Internet: How networks of information and communication are changing*, 2nd edition. Oxford: Oxford University Press.

Gray, Mary L. and Siddharth Suri. 2019. *Ghost Work: How to stop Silicon Valley from building a new global underclass*. Boston, Mass.: Houghton Mifflin Harcourt.

Graziani, Tomas. 2019. 'WeChat Official Account: A simple guide'. Walk the Chat. 11 December 2019. Accessed 1 October 2020. https://walkthechat.com/wechat-official-account-simple-guide/#wechat-official-acct.

Green, Nicola and Leslie Haddon. 2009. *Mobile Communications: An introduction to new media*, English ed. Oxford; New York: Berg.

Greenwald, Glenn. 2014. *No Place to Hide: Edward Snowden, the NSA and the surveillance state*. London: Hamilton.

Greschke, Heike Mónika. 2012. *Is there a home in cyberspace? The internet in migrants' everyday life and the emergence of global communities*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge.

Griffith, Alison I. 1998. 'Insider / outsider: Epistemological privilege and mothering work'. *Human Studies* 21 (4): 361–76. https://doi.org/10.1023/A:1005421211078.

Grupo Casa. 2012. 'Waze arrives officially in Brazil'. 22 June 2012. Accessed 1 October 2020. http://grupocasa.com.br/waze-arrives-officially-in-brazil/.

Guess, Andrew, Jonathan Nagler and Joshua Tucker. 2019. 'Less than you think: Prevalence and predictors of fake news dissemination on Facebook'. *Science Advances* 5 (1): eaau4586. Accessed 1 October 2020. https://doi.org/10.1126/sciadv.aau4586.

Gupta, S, and I Dhillon. 2014. 'Can Xiaomi shake the global smartphone industry with an innovative "services-based business model?"' *Journal of Management & Research* 8 (3/4): 2177–97.

Habermas, J. 1989. *The Structural Transformation of the Public Sphere.* Cambridge: Polity.

Halavais, Alexander M. Campbell. 2017. *Search Engine Society*. Cambridge, UK; Medford, MA: Polity.

Haynes, Nell. 2016. *Social Media in Northern Chile*. London: UCL Press.

Headspace. 2020. 'Mindfulness for your everyday life'. Headspace app website. 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.headspace.com/.

Hell-Valle, J. and A. Storm-Mathisen, eds. 2020. *Media Practices and Changing African Socialities.* London: Berghahn.

Hendry, J. 1995. *Wrapping Culture: Politeness, presentation, and power in Japan and other societies*. Oxford: Oxford University Press.

Henig, Samantha. 2005. 'The tale of dog poop girl is not so funny after all'. *Columbia Journalism Review*, 7 July 2005. https://archives.cjr.org/behind_the_news/the_tale_of_dog_poop_girl_is_n.php.

Henrique, Alfredo. 2019. 'Cidade de São Paulo tem 13 celulares roubados por hora' ('Thirteen mobile phones were stolen every hour in São Paulo'), *Folha de São Paulo*, 7 June 2019. Accessed 1 October 2020. https://agora.folha.uol.com.br/sao-paulo/2019/06/cidade-de-sao-paulo-tem-13-celulares-roubados-por-hora.shtml.

Hingle, Melanie, Mimi Nichter, Melanie Medeiros and Samantha Grace. 2013. 'Texting for health: The use of participatory methods to develop healthy lifestyle messages for teens'. *Journal of Nutrition Education and Behavior* 45 (1): 12–19. https://doi.org/10.1016/j.jneb.2012.05.001.

Hirshauga, O. and H. Sheizaf. 2017. 'Targeted prevention: The new method of dealing with terrorism is exposed'. *Haaretz*, 26 May 2017. Accessed 1 October 2020. https://www.haaretz.co.il/magazine/.premium-MAGAZINE-1.4124379.

Hjorth, L., K. Ohashi, J. Sinanan, H. Horst, Sarah Pink, F. Kato and B. Zhou. 2020. *Digital Media Practices in Households*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Hobbis, G. 2020. *The Digitizing Family: An ethnography of Melanesian smartphone*. Cham, Switzerland: Springer Nature Switzerland AG.

Hobbis, Geoffrey. 2020. *The Digitizing Family: An ethnography of Melanesian smartphones*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-34929-5.

Hockstein, N. G., C. G. Gourin, R. A. Faust and D. J. Terris. 2007. 'A history of robots: From science fiction to surgical robotics'. *Journal of Robotic Surgery* 1 (2): 113–18. https://doi.org/10.1007/s11701-007-0021-2.

Holroyd, K. 2017. 'The digital Galapagos: Japan's digital media and digital content economy'. *Japan Studies Association Journal* 15 (1): 41–65.

Horst, H. and D. Miller, eds. 2012. *Digital Anthropology*, English ed. London; New York: Berg.

Horst, Heather A. 2013. 'The infrastructures of mobile media: Towards a future research agenda'. *Mobile Media & Communication* 1 (1): 147–52. https://doi.org/10.1177/2050157912464490.

Huang, Zheping. 2019. 'China's most popular app is a propaganda tool teaching Xi Jinping thought'. *South China Morning Post*, 14 February 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.scmp.com/tech/apps-social/article/2186037/chinas-most-popular-app-propaganda-tool-teaching-xi-jinping-thought.

Hughes, Christopher and Gudrun Whacker. 2003. *China and the Internet: Politics of the digital leap forward*. London; New York: Routledge.

Humphreys, Lee. 2018. *The Qualified Self: Social media and the accounting of everyday life*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

IEEE. 2020. *Internet of Things Journal*. 2020. https://ieeexplore.ieee.org/xpl/RecentIssue.jsp?punumber=6488907.

Instituto Nacional De Estadisticas (INE) and Departamento de Extranjeria y migracion (DEM). 2019. 'Estimación de personas extranjeras residentes en Chile 31 de Diciembre 2018'. Santiago, Chile: Estadísticas Migratorias. Accessed 1 October 2020. https://www.extranjeria.gob.cl/media/2019/04/Presentaci%C3%B3n-Extranjeros-Residentes-en-Chile.-31-Diciembre-2018.pdf.

Iqbal, M. 2019. 'WhatsApp revenue and usage statistics (2019)'. *Business of Apps*, 19 February 2019. https://www.businessofapps.com/data/whatsapp-statistics/.

Iqbal, M. 2020. 'Line revenue and usage statistics (2020)'. *Business of Apps*, 28 April 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.businessofapps.com/data/line-statistics/.

Israel's Ministry of Social Equality. 2020. 'Headquarters for the National Digital Israel Initiative, Ministry of Social Equality'. Israeli government website. 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.gov.il/en/departments/digital_israel.

Istepanian, R. S. H., S. Laxminarayan and C. Pattichis, eds. 2006. *M-Health: Emerging mobile health systems*. New York: Springer.
Ito, Mizuko. 2005. 'Mobile phones, Japanese youth, and the re-placement of social contact'. In *Mobile Communications*, 131–48. London: Springer-Verlag. https://doi.org/10.1007/1-84628-248-9_9.
Itō, Mizuko, Daisuke Okabe and Misa Matsuda, eds. 2005. *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile phones in Japanese life*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
Jackson, Michael. 1995. *At Home in the World*. Durham, NC: Duke University Press.
Jao, N. 2018. 'A clone of a failed mobile game has just gone viral on WeChat'. *Technode*, 9 January 2018. Accessed 1 October 2020. https://technode.com/2018/01/09/wechat-viral-game/.
Jia, Kai, Martin Kenney and John Zysman. 2018. 'Global competitors? Mapping the internationalization strategies of Chinese digital platform firms'. In *International Business in the Information and Digital Age*, edited by Rob van Tulder, Alain Verbeke and Lucia Piscitello, 187–215. Progress in International Business Research series, Vol. 13, chap. 8. https://doi.org/10.1108/S1745-886220180000013009.
Jia, Lianrui and Dwayne Winseck. 2018. 'The political economy of Chinese internet companies: Financialization, concentration, and capitalization'. *International Communication Gazette* 80 (1): 30–59. https://doi.org/10.1177/1748048517742783.
Jiang, M. 2012. 'Internet companies in China: Dancing between the party line and the bottom line'. *Asie Visions* 47 (January). https://ssrn.com/abstract=1998976.
Johnson, M. and J. Lindquist. 2020. 'Care in Asia'. *Ethnos* 85 (2): 195–399.
Jorgensen, D. 2018. 'Toby and "the mobile system": Apocalypse and salvation in Papua New Guinea's wireless network'. In *The Moral Economy of Mobile Phones: Pacific Islands perspectives*, edited by R. Foster and H. Horst, 53–73. Acton, Australia: Australian National University Press.
Jovicic, Suzana. Under review. 'Scrolling and the in-between spaces of boredom: Youths on the periphery of Vienna'.
Jurgenson, N. 2019. *The Social Photo: On photography and social media*. London; New York: Verso.

Katz, James Everett and Mark A. Aakhus, eds. 2002. *Perpetual Contact: Mobile communication, private talk, public performance*. Cambridge; New York: Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/CBO9780511489471.

Kavedžija, Iza. 2019. *Making Meaningful Lives: Tales from an aging Japan*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Keane, Michael. 2020. 'Civilization, China and digital technology'. Open access. E-International Relations, 1 February 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.e-ir.info/2020/02/01/civilization-china-and-digital-technology/.

Kedmey, D. 2014. 'Facebook's new tool lets you tell your friends you're safe during an emergency'. *TIME Magazine*, 16 October 2014. Accessed 1 October 2020. https://time.com/3513016/facebook-safety-check/.

Kelty, Christopher M. 2008. *Two Bits: The cultural significance of free software*. Durham, NC: Duke University Press.

Kemp, Simon. 2020. 'Digital trends 2020: Every single stat you need to know about the internet'. *The Next Web*, 30 January 2020. Accessed 1 October 2020. https://thenextweb.com/growth-quarters/2020/01/30/digital-trends-2020-every-single-stat-you-need-to-know-about-the-internet/.

Kim, S. D. 2002. 'Korea: Personal meanings'. In *Perpetual Contact: Mobile communication, private talk, public performance*, edited by J. Katz and M. Aakhus, 63–79. Cambridge: Cambridge University Press.

Kirkpatrick, David. 2010. *The Facebook Effect: The real inside story of Mark Zuckerberg and the world's fastest-growing company*. New York: Simon and Schuster.

Kodama, M., ed. 2015. *Collaborative Innovation: Developing health support ecosystems*, Vol. 39. New York; London: Routledge.

Kress, Gunther R. 2003. *Literacy in the New Media Age*. London; New York: Routledge.

Kriedte, Peter, Hans Medick and Jürgen Schlumbohm. 1981. *Industrialization before Industrialization: Rural industry in the genesis of capitalism*. Cambridge; New York: Cambridge University Press.

Ku, Yi-Cheng, Yi-an Lin and Zhijun Yan. 2017. "Factors driving mobile app users to pay for freemium services". Paper presented at 21st Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS 2017):

Langkawi, Malaysia, 16–20 July 2017. Accessed 1 October 2020. https://pdfs.semanticscholar.org/1414/42501c8130fb480e4958a300bd295482d26d.pdf.

Kumar, V. 2014. 'Making "freemium" work'. *Harvard Business Review*, May 2014. https://hbr.org/2014/05/making-freemium-work.

Kurniawan, Sri. 2006. 'An exploratory study of how older women use mobile phones'. In *UbiComp 2006: Ubiquitous computing*, ed. by Paul Dourish and Adrian Friday, 4206:105–22. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg. https://doi.org/10.1007/11853565_7.

Kusimba, Sibel, Yang Yang and Nitesh Chawla. 2016. 'Hearthholds of mobile money in Western Kenya" *Economic Anthropology* 3 (2): 266–79. https://doi.org/10.1002/sea2.12055.

Kyodo News Agency. 2019a. '613,000 in Japan aged 40 to 64 are recluses, says first government survey of *hikikomori*', 29 March 2019. Accessed 30 September 2020. https://www.japantimes.co.jp/news/2019/03/29/national/613000-japan-aged-40-64-recluses-says-first-government-survey-hikikomori/#.Xl6UCKj7Q2w.

Kyodo News Agency. 2019b. 'Japan enacts bill aimed at lowering mobile phone fees'. *Japan Times*, 10 May 2019. Accessed 30 September 2020. https://www.japantimes.co.jp/news/2019/05/10/business/corporate-business/japan-enacts-bill-aimed-lowering-mobile-phone-fees/#.Xr6LymhKg2x.

Lanchester, J. 2019. 'Document number nine'. *London Review of Books*, 10 October 2019. Accessed 30 September 2020. https://www.lrb.co.uk/the-paper/v41/n19/john-lanchester/document-number-nine.

Lasch, Christopher. 1979. *The Culture of Narcissism: American life in an age of diminishing expectations*. New York: Norton & Company.

Lavado, T. 2019. 'Facebook lança rival do tinder no Brasil'. *Globo*, 20 April 2019. Accessed 30 September 2020. https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/04/30/facebook-lanca-rival-do-tinder-no-brasil.ghtml.

Leswing, Kif. 2019. 'Inside Apple's team that greenlights IPhone apps for the App Store'. CNBC, 21 June 2019. Accessed 30 September 2020. https://www.cnbc.com/2019/06/21/how-apples-app-review-process-for-the-app-store-works.html.

Leung, Rock, Charlotte Tang, Shathel Haddad, Joanna Mcgrenere, Peter Graf and Vilia Ingriany. 2012. 'How older adults learn to use

mobile devices: Survey and field investigations'. *ACM Transactions on Accessible Computing* 4 (3): 1–33. https://doi.org/10.1145/2399193.2399195.
Li, Shancang, Li D. Xu and Imed Romdhani. 2017. *Securing the Internet of Things*. Cambridge, Mass.: Syngress.
Li Sun, Sunny, Hao Chen and Erin G. Pleggenkuhle-Miles. 2010. 'Moving upward in global value chains: The innovations of mobile phone developers in China'. Edited by Robert Tiong. *Chinese Management Studies* 4 (4): 305–21. https://doi.org/10.1108/17506141011094118.
Licoppe, C. and Heurtin, J.-P. 2002. 'France: Preserving the image'. In *Perpetual Contact*, edited by J. Katz and M. Aakhus, 94–109. Cambridge: Cambridge University Press.
Lim, S. S. 2020. *Transcendent Parenting – Raising children in the digital age*. Oxford: Oxford University Press.
Linecorp 2019. 'LINE Announces Custom Stickers – Create Your Own Stickers in Minutes Using Popular LINE Characters'. Linecorp website, 11 April 2019. Accessed 8 January 2021. https://linecorp.com/en/pr/news/en/2019/2666.
Ling, R. and B. Yttri. 2002. 'Hyper-coordination via mobile phones in Norway'. In *Perpetual Contact*, edited by J. Katz and M. Aakhus, 170–92. Cambridge: Cambridge University Press.
Ling, Richard Seyler. 2004. *The Mobile Connection: The cell phone's impact on society*. San Francisco, CA: Morgan Kaufmann.
Ling, Richard Seyler. 2012. *Taken for Grantedness: The embedding of mobile communication into society*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
Lipset, D. 2018. 'A handset dangling in a doorway: Mobile phone sharing in a rural sepik village (Papua New Guinea)'. In *The Moral Economy of Mobile Phones: Pacific Islands perspectives*, edited by R. Foster and H. Horst, 19–38. Acton, Australia: Australian National University Press.
Liu, Xuefeng, Yuying Xie and Mangui Wu. 2015. 'How latecomers innovate through technology modularization: Evidence from China's Shanzhai industry'. *Innovation* 17 (2): 266–80. https://doi.org/10.1080/14479338.2015.1039636.
Livingstone, S. 2009. *Children and the Internet*. Cambridge: Polity.
Livingstone, Sonia M. and Julian Sefton-Green. 2016. *The Class: Living and learning in the digital age*. New York: New York University Press.

Livingstone, S. 2019. ‘Parenting in the digital age’. TED Talk presented at the TED Summit 2019, July 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.ted.com/talks/sonia_livingstone_parenting_in_the_digital_age.

Livingstone, S., A. Blum Ross, K. Gilchrist and Paige Mustain. 2020. ‘Welcome to our blog’. *Parenting 4 Digital Future Blog (LSE) – A blog about growing up in a digital world*. 2020. Accessed 1 October 2020. https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/.

Livingstone, Sonia M. and Julian Sefton-Green. 2016. *The Class: Living and learning in the digital age*. New York: New York University Press.

Long, Susan O. 2012. ‘Bodies, technologies, and aging in Japan: Thinking about old people and their silver products’. *Journal of Cross-Cultural Gerontology* 27 (2): 119–37. https://doi.org/10.1007/s10823-012-9164-3.

Lui, Natalie. 2019. ‘WeChat mini programs: The complete guide For business’. *Dragonsocial* (a commercial website). 19 June 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.dragonsocial.net/blog/wechat-mini-programs/.

Luo, Chris. 2014. ‘China’s latest internet sensation: Young man’s hand-drawn guide to WeChat for his parents’. *South China Morning Post*, 26 February 2014. Accessed 30 September 2020. https://www.scmp.com/news/china-insider/article/1435568/sons-hand-drawn-guide-wechat-parents-goes-down-storm-chinese.

Lupton, Deborah. 2015. *Digital Sociology*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge.

Lupton, Deborah. 2020. ‘Topical mapping of academic publications on social aspects of Covid-19’. 2020. Accessed 30 September 2020. https://simplysociology.files.wordpress.com/2020/07/lupton-map-of-social-research-on-covid-19-july-2020-3.pdf.

Lury, Celia. 1997. *Prosthetic Culture: Photography, memory and identity*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge.

Lutz, Helma. 2018. ‘Care migration: The connectivity between care chains, care circulation and transnational social inequality’. *Current Sociology* 66 (4): 577–89. https://doi.org/10.1177/0011392118765213.

MacKenzie, Donald A. and Judy Wajcman, eds. 1999. *The Social Shaping of Technology*, 2nd ed. Buckingham, UK; Philadelphia, PA: Open University Press.

Madianou, Mirca and Daniel Miller. 2012. *Migration and New Media: Transnational families and polymedia*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge.

Madianou, Mirca. 2015. ‘Digital inequality and second-order disasters: Social media in the typhoon Haiyan recovery’. *Social Media + Society* 1 (2): 205630511560338. https://doi.org/10.1177/2056305115603386.

Maistre, Xavier de and Stephen Sartarelli. 1994. *Voyage around My Room: Selected works of Xavier DeMaistre*. New York, NY: New Directions.

Margetts, Helen, Peter John, Scott A. Hale and Taha Yasseri. 2016. *Political Turbulence: How social media shape collective action*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Marwick, Alice E. and danah boyd. 2010. ‘I tweet honestly, I tweet passionately: Twitter users, context collapse, and the imagined audience’. *New Media & Society* 13 (1): 114–33. https://doi.org/10.1177/1461444810365313.

Maurer, Bill. 2012. ‘Mobile money: Communication, consumption and change in the payments space’. *Journal of Development Studies* 48 (5): 589–604. https://doi.org/10.1080/00220388.2011.621944.

Maxwell, Richard and Toby Miller. 2012. *Greening the Media*. New York: Oxford University Press.

Maxwell, Richard and Toby Miller. 2020. *How Green Is Your Smartphone?* Cambridge, UK; Medford, MA: Polity.

McCulloch, Gretchen. 2019. *Because Internet: Understanding how language is changing*. London: Harvill Secker.

McDonald, Tom. 2016. *Social Media in Rural China: Social networks and moral frameworks*. London: UCL Press.

McGrath, Dominic. 2020. ‘Why was the Covid-19 app so successful in Ireland?’ *The* Journal.Ie, 11 July 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.thejournal.ie/covid-19-app-ireland-success-5146093-Jul2020/.

Mcintosh, Janet. 2010. ‘Mobile phones and Mipoho’s prophecy: The powers and dangers of flying language’. *American Ethnologist* 37 (2): 337–53. Accessed 1 October 2020. https://doi.org/10.1111/j.1548-1425.2010.01259.x.

McNamee, Roger. 2019. *Zucked: Waking up to the Facebook catastrophe*. New York: Penguin Press.

‘Mensaje Presidencial de S.E. el Presidente de la República, Sebastián Piñera Echenique, en su Cuenta Pública ante el Congreso Nacional’. 2018. 1 June 2018. Accessed 1 October 2020. https://prensa.presidencia.cl/lfi-content/uploads/2018/06/jun012018arm-cuenta-publica-presidencial_3.pdf.

Merola, Francesco. 2018. ‘Italiani, sempre più smartphone-mania: Il 61% li usa a letto, Il 34% a tavola’. *La Repubblica*, 26 June 2018. Accessed 1 October 2020. https://www.repubblica.it/tecnologia/2018/06/26/news/dipendenza_degli_italiani_ad_internet-200069807/.

Merton, Robert K. 1972. ‘Insiders and outsiders: A chapter in the sociology of knowledge’. *American Journal of Sociology* 78 (1): 9–47. https://doi.org/10.1086/225294.

Miller, Daniel. 1987. *Material Culture and Mass Consumption*. Oxford: Blackwell.

Miller, D. 1995. ‘Style and ontology in Trinidad’. In *Consumption and Identity*, edited by J. Friedman, 71–96. Chur, Switzerland: Harwood Academic.

Miller, Daniel. 1997. *Capitalism: An ethnographic approach*. Oxford, UK; Washington, D.C: Berg.

Miller, D. and D. Slater. 2000. *The Internet: An ethnographic approach*. Oxford: Berg.

Miller, Daniel, ed. 2009. *Anthropology and the Individual: A material culture perspective*.. Oxford; New York: Berg.

Miller, Daniel. 2011. *Tales from Facebook*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity.

Miller, Daniel. 2013. ‘What will we learn from the fall of Facebook?’ *UCL Blogs – Global social media impact study* (university blog). 24 November 2013. https://blogs.ucl.ac.uk/global-social-media/2013/11/24/what-will-we-learn-from-the-fall-of-facebook/.

Miller, Daniel, and Jolynna Sinanan. 2014. *Webcam*. Cambridge: Polity.

Miller, Daniel. 2015. ‘Photography in the age of Snapchat’. *Anthropology & Photography*, Vol.1. Royal Anthropological Institute. https://www.therai.org.uk/images/stories/photography/AnthandPhotoVol1.pdf.

Miller, Daniel. 2016. *Social Media in an English Village*. London: UCL Press.

Miller, Daniel, Elisabetta Costa, Juliano Spyer, Jolynna Sinanan, Nell Haynes, Razvan Nicolescu, Shriram Venkatraman, Tom McDonald,

and Xinyuan Wang. 2016. *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press.
Miller, Daniel. 2017a. ‘The ideology of friendship in the era of Facebook’. *HAU: Journal of Ethnographic Theory* 7 (1): 377–95. https://doi.org/10.14318/hau7.1.025.
Miller, Daniel. 2017b. *The Comfort of People*. Cambridge, UK; Medford, MA: Polity.
Miller, Daniel and Jolynna Sinanan. 2017. *Visualising Facebook: A comparative perspective*. London: UCL Press.
Polity
Polity
Mirzoeff, Nicholas. 2015. *How to See the World: A Pelican introduction*. London: Penguin UK.
Mitchel, W. 1992. *The Reconfigured Eye: Visual truth in the post-photographic era*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
Mobile Internet Statistics 2020. Accessed 3 December 2020. https://www.finder.com/uk/mobile-internet-statistics#:~:text=Quick%20overview,up%20from%2066%25%20in%202018.
Mohan, Babu. 2019. ‘Google now takes three days to approve new play store apps’. *Android Central* (blog). 20 August 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.androidcentral.com/google-now-takes-three-days-approve-new-play-store-apps.
Monnerat, A. 2019. ‘Idosos compartilham sete vezes mais noticias falsas do que jovens no Facebook, diz Pesquisa’. *O Estadão*, 11 January 2019. Accessed 1 October 2020. https://politica.estadao.com.br/blogs/estadao-verifica/idosos-compartilham-sete-vezes-mais-noticias-falsas-do-que-usuarios-mais-jovens-no-facebook-diz-pesquisa/.
Moore, G. 1991. *Crossing the Chasm: Marketing and selling high-tech goods to mainstream customers*. New York: Harper Business.
Morley, David. 2000. *Home Territories: Media, mobility and identity*. London; New York: Routledge.
Morosanu Firth, S. Rintel and A. Sellen. 2020. ‘Everyday time travel: Future nostalgia, multitemporality, and temporal mobility with smartphones’. In *Beyond Chrono(Dys)Topia: Making time for digital lives*, edited by Anne Kaun, C. Pentzold and C. Lohmeier. London: Rowman & Littlefield.
Morozov, Evgeny. 2012. *The Net Delusion: How not to liberate the world*. London: Penguin Books.

Morozov, Evgeny. 2013. *To Save Everything, Click Here: Technology, solutionism and the urge to fix problems that don't exist*. London: Allen Lane.

Morozov, Evgeny. 2020. 'The tech "solutions" for Coronavirus take the surveillance state to the next level'. *The Guardian*, 15 April 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/apr/15/tech-coronavirus-surveilance-state-digital-disrupt.

Morris, Jeremy Wade and Sarah Murray, eds. 2018. *Appified: Culture in the age of apps*. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.

Morris, J. 2018. 'Is It Tuesday? Novelty apps and digital solutionism'. In *Appified: Culture in the age of apps*, edited by Jeremy Wade Morris and Sarah Murray, 91–103. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press.

Mugerwa, Yasiin and Tom Malaba. 2018. 'Museveni slaps taxes on social media users'. *The Daily Monitor*, 1 April 2018. Accessed 1 October 2020. https://www.monitor.co.ug/News/National/Museveni-taxes-social-media-users-Twitter-Skype/688334-4366608-oilivjz/index.htm.

Mumbere, Daniel. 2018. 'Digital in 2018: Africa's internet users increase by 20%'. *Africa News*, 6 February 2018. Accessed 1 October 2020. https://www.africanews.com/2018/02/06/digital-in-2018-africa-s-internet-users-increase-by-20-percent/.

Murray, Susan. 2008. 'Digital images, photo-sharing, and our shifting notions of everyday aesthetics'. *Journal of Visual Culture* 7 (2): 147–63. https://doi.org/10.1177/1470412908091935.

Namatovu, Esther and Oystein Saebo. 2015. 'Motivation and consequences of internet and mobile phone usage among the urban poor in Kampala, Uganda'. In *2015 48th Hawaii International Conference on System Sciences*, 4335–44. HI, USA: IEEE. https://doi.org/10.1109/HICSS.2015.519.

National Information Technology Authority (NITA). 2018. 'National Information Technology Survey 2017/18 Report'. Accessed 1 October 2020. https://www.nita.go.ug/sites/default/files/publications/National%20IT%20Survey%20April%2010th.pdf.

Naughton, J. 2000. *A Brief History of the Future: The origins of the internet*. London: Phoenix (Orion Books).

Nicolescu, Razvan. 2016. *Social Media in South Italy*. London: UCL Press.

Nissenbaum, Helen Fay. 2010. *Privacy in Context: Technology, policy, and the integrity of social life*. Stanford, California: Stanford Law Books.

Norman, Jeremy M., ed. 2005. *From Gutenberg to the Internet: A sourcebook on the history of information technology*. Novato, California: Historyofscience.com.

Nyamnjoh, Francis B. 2012. '"Potted plants in greenhouses": A critical reflection on the resilience of colonial education in Africa'. *Journal of Asian and African Studies* 47 (2): 129–54. https://doi.org/10.1177/0021909611417240.

O Estado de S. Paulo. 2017. 'Roubos de celular atingem metade das ruas de São Paulo'. *O Estado de S. Pãulo*, 30 September 2017. Accessed 1 October 2020. https://sao-paulo.estadao.com.br/noticias/geral,roubos-de-celular-atingem-metade-das-ruas-de-sao-paulo,70002022457.

O Globo. 2018. 'Golpes na internet: Veja as fraudes mais comuns e como se proteger'. *O Globo*, 2018. Accessed 1 October 2020. https://oglobo.globo.com/economia/defesa-do-consumidor/golpes-na-internet-veja-as-fraudes-mais-comuns-como-se-proteger-22485183.

Ong, W. 1982. *Orality and Literacy: The technologizing of the word*. London: Methuen.

Otaegui, Alfonso. 2019. 'Older adults in Chile as digital immigrants: Facing the "digital transformation" towards a paperless world'. *UCL ASSA Blog* (academic blog). 22 April 2019. Accessed on 1 October 2020. https://blogs.ucl.ac.uk/assa/2019/04/22/older-adults-in-chile-as-digital-immigrants-facing-the-digital-transformation-towards-a-paperless-world/.

Oudshoorn, Nelly. 2011. *Telecare Technologies and the Transformation of Healthcare*. Houndmills, Basingstoke, UK; New York: Palgrave Macmillan.

Papacharissi, Z. 2010. *A Networked Self: Identity, community, and culture on social network sites*. London: Taylor and Francis.

Papacharissi, Z. 2018. *A Networked Self and Love*. London: Taylor and Francis.

Pariser, Eli. 2012. *The Filter Bubble: What the internet is hiding from you*. London: Penguin Books.

Parulis-Cook, S. 2019. 'Survey: WeChat mini-program use for travel'. *DragonTrail Interactive* (marketing website). 19 February 2019.

Accessed 1 October 2020. https://dragontrail.com/resources/blog/wechat-mini-program-travel-survey.

Patil, Adwait. 2016. 'Tracking down India's $4 smartphone'. *The Verge*. 2016. Accessed 1 October 2020. https://www.theverge.com/2016/3/18/11260488/india-ringing-bells-4-dollar-smartphone-controversy.

Peters, Benjamin. 2016. *How Not to Network a Nation: The uneasy history of the Soviet internet*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

Petsas, Thanasis, Antonis Papadogiannakis, Michalis Polychronakis, Evangelos P. Markatos and Thomas Karagiannis. 2013. 'Rise of the Planet of the Apps: A systematic study of the mobile app ecosystem'. In *Proceedings of the 2013 Conference on Internet Measurement Conference – IMC '13*, 277–90. Barcelona, Spain: ACM Press. https://doi.org/10.1145/2504730.2504749.

Pinney, Christopher. 2012. 'Seven theses on photography'. *Thesis Eleven* 113 (1): 141–56. https://doi.org/10.1177/0725513612457864.

Plantin, Jean-Christophe and Gabriele de Seta. 2019. 'WeChat as infrastructure: The techno-nationalist shaping of Chinese digital platforms'. *Chinese Journal of Communication* 12 (3): 257–73. https://doi.org/10.1080/17544750.2019.1572633.

Pols, Jeanette. 2012. *Care at a Distance: On the closeness of technology*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Postill, John. 2011. *Localizing the Internet: An anthropological account*. Anthropology of Media, vol. 5. New York: Berghahn Books.

Postill, John. 2018. *The Rise of Nerd Politics: Digital activism and political change*. London: Pluto Press.

Prefeitura de São Paulo (São Paulo City Hall). 2013. 'LEI Nº 15.937 DE 23 DE DEZEMBRO DE 2013'. Prefeitura de São Paulo. http://legislacao.prefeitura.sp.gov.br/leis/lei-15937-de-23-de-dezembro-de-2013.

Prendergast, D. 2019. 'Ethnography, technology design and the future of "ageing in place"'. HRB Grant Holder's Conference, Athlone, Ireland. 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.youtube.com/watch?v=5sSWrz5Dkig&list=PL5egX8ZzHdSyM4FCC9vJ5v1fTcTlOW5ZG&index=4.

Price, Catherine. 2018. *How to Break up with Your Phone*. London: Trapeze.

Pulse News KR. 2019. ‘Naver takes telemedicine business to Japan through JV with M3’. *Pulse News KR*, 16 January 2019. Accessed 1 October 2020. https://pulsenews.co.kr/view.php?year=2019&no=33579#:~:text=South%20Korean%20internet%20giant%20Naver,platform%20firm%20M3%20in%20Tokyo.

Pype, Katrien. 2015. ‘Remediations of Congolese urban dance music in Kinshasa’. *Journal of African Media Studies* 7 (1): 25–36.

Pype, Katrien. 2016. ‘Blackberry girls and Jesus’s brides’. *Journal of Religion in Africa* 46 (4): 390–416. https://doi.org/10.1163/15700666-12341106.

Pype, Katrien. 2017. ‘Smartness from Below: Variations on technology and creativity in contemporary Kinshasa’. In *What Do Science, Technology, and Innovation Mean from Africa?*, 97–115. Cambridge, MA: The MIT Press.

Rainie, Lee and B. Wellman. 2014. *Networked: The new social operating system*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Reuters Institute and OII. n.d. ‘Reuters Institute digital news report 2019’. Accessed 14 May 2020. Accessed 1 October 2020. https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/sites/default/files/inline-files/DNR_2019_FINAL.pdf.

Roberts, Sarah T. 2019. *Behind the Screen: Content moderation in the shadows of social media*. New Haven, CT: Yale University Press.

Rossler, Beate. 2005. *The Value of Privacy*. Cambridge: Polity.

RTE Radio 1. 2020. ‘News at One’, 15 January 2020. Accessed 1 October 2020. www.rte.ie/radio/radioplayer/html5/#/radio1/11140162.

Russell, Ben. 2017. *Robots: The 500-year quest to make machines human*. London: Scala Arts & Heritage Publishers Ltd.

Russell, John. 2019. ‘Chat app line injects $182m into its mobile payment business’. *TechCrunch*, 4 February 2019. Accessed 1 October 2020. https://techcrunch.com/2019/02/04/line-pay/.

Samat, Sameer. 2019. ‘Improving the update process with your feedback’. *Android Developers Blog*, 15 April 2019. Accessed 1 October 2020. https://android-developers.googleblog.com/2019/04/improving-update-process-with-your.html.

Sarvas, Risto and David M. Frohlich. 2011. *From Snapshots to Social Media: The changing picture of domestic photography*. London; New York: Springer.

Scancarello, G. 2020. *#Addicted: Viaggio dentro le manipolazioni della tecnologia*. Milano: Hoepli.

Schafer, M. 2015. 'Digital public sphere'. In *The International Encyclopaedia of Political Communication*, edited by Gianpietro Mazzoleni, K. Barnhurst, K. Ikedia, R. Maia and H. Wessler, 322–28. London: Wiley Blackwell.

Schaffer, Rebecca, Kristine Kuczynski and Debra Skinner. 2008. 'Producing genetic knowledge and citizenship through the internet: Mothers, pediatric genetics, and cybermedicine'. *Sociology of Health & Illness* 30 (1): 145–59. https://doi.org/10.1111/j.1467-9566.2007.01042.x.

Schwennessen, Nete. 2019. 'Surveillance entanglements : Digital data flows and ageing bodies in motion in the Danish welfare state'. *Anthropology & Aging* 40 (2): 10–22.

Serger, Sylvia Schwaag and Magnus Breidne. 2007. 'China's fifteen-year plan for science and technology: An assessment'. *Asia Policy*, no. 4: 135–64. https://doi.org/10.1353/asp.2007.0013.

Servidio, R. 2019. 'Self-control and problematic smartphone use among Italian university students: The mediating role of the fear of missing out and of smartphone use patterns'. *Current Psychology*, July 2019. https://doi.org/10.1007/s12144-019-00373-z.

Sheng, Wei. 2020. 'WeChat mini programs: The future is e-Commerce'. *TechNode*, 15 January 2020. Accessed 1 October 2020. https://technode.com/2020/01/15/wechat-mini-programs-the-future-is-e-commerce/.

Shifman, Limor. 2013. *Memes in Digital Culture*. Cambridge, Massa.: The MIT Press.

Shim, Yongwoon and Dong-Hee Shin. 2016. 'Neo-techno nationalism: The case of China's handset industry'. *Telecommunications Policy* 40 (2–3): 197–209. https://doi.org/10.1016/j.telpol.2015.09.006.

Shirky, Clay. 2008. *Here Comes Everybody*. London: Allen Lane.

Shirky, Clay. 2015. *Little Rice: Smartphones, Xiaomi, and the Chinese Dream*. New York: Columbia Global Reports.

Shu, C. 2015. 'The secret language of line stickers. *TechCrunch*, 10 July 2015. https://techcrunch.com/2015/07/10/creepy-cute-line/.

Shuken, Ryan. n.d. 'Growth hacking an audio sharing platform with Tian Sun, Vice President of Business Intelligence Center at Ximalaya App'. *China Star Pulse*. Accessed 1 October 2020. https://chinastartuppulse.simplecast.com/episodes/growth-hacking-an-audio-sharing-platform-tian-sun-ximalaya.

Silverstone, R. and D. Morley, eds. 1992. *Consuming Technology*. London; New York: Routledge.

Simmel, George. 1968. *The Conflict in Modern Culture and Other Essays*. New York: New York Teachers' College Press.

Simoni, Emilio. 2019. 'Carta do diretor'. *PSafe*, 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.psafe.com/dfndr-lab/relatorio-da-seguranca-digital-2018/.

Sina Technology Comprehensive (Sina Corp). 2019. 'People's daily overseas edition: Involving the elderly in the internet needs multiple efforts'. Sina Technology Comprehensive (Sina Corp), 22 February 2019. Accessed 1 October 2020. https://tech.sina.cn/i/gn/2019-02-22/detail-ihqfskcp7412236.d.html?from=wap.

Singh, R. 2015. 'Older people and constant contact media'. In *Aging and the Digital Life Course*, edited by David Prendergast and Chiara Garattini, 1st ed., 63–83. New York, Oxford: Berghahn Books. Retrieved 2 October 2020, from https://www.jstor.org/stable/j.ctt9qdb6b.

Slater, D., K. Nishimura and L. Kindstrand. 2012. 'Social media, information, and political activism in Japan's 3.11 Crisis'. *The Asia-Pacific Journal* 1, 10 (24). Accessed 1 October 2020. https://apjjf.org/2012/10/24/David-H.-Slater/3762/article.html.

Smith, Craig. 2020. '65 amazing LINE statistics and facts'. DMR – Business Statistics. 20 February 2020. Accessed 1 October 2020. https://expandedramblings.com/index.php/line-statistics/.

Social Street. 2020. 'Social Street: Dal virtuale al reale al virtuoso'. 2020. Accessed 1 October 2020. http://www.socialstreet.it/.

Solon, Olivia. 2018. 'Teens are abandoning Facebook in dramatic numbers, study finds | technology | The Guardian', 1 June 2018. Accessed 1 October 2020. https://www.theguardian.com/technology/2018/jun/01/facebook-teens-leaving-instagram-snapchat-study-user-numbers.

Somatosphere.net. 2020. 'Medical anthropology weekly: COVID-19', 2020. Accessed 1 October 2020. http://somatosphere.net/medical-anthropology-weekly-covid-19/.

Sorokowski, P., A. Sorokowska, A. Oleszkiewicz, T. Frackowiak, A. Huk and K. Pisanski. 2015. 'Selfie posting behaviours are associated with narcissism among men'. *Personality and Individual Differences* 85: 123–27.

Sousa Pinto, A. E. de. 2018. ‘Uso do celular prolonga saúde mental de idosos’. *Folha de São Paulo*, May 2018. Accessed 1 October 2020. https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2019/05/uso-do-celular-prolonga-saude-mental-de-idosos.shtml.

Souza e Silva, Adriana de. 2014. *Mobility and Locative Media: Mobile communication in hybrid spaces*, London; New York: Routledge. https://doi.org/10.4324/9781315772226.

Spadafora, A. 2018. ‘Tablet device sales struggle again’. 2 November 2018. Accessed 1 October 2020. https://www.techradar.com/news/tablet-device-sales-struggle.

Spyer, Juliano. 2017. *Social Media in Emergent Brazil: How the internet affects social change*. London: UCL Press.

Srnicek, Nick. 2017. *Platform Capitalism*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity.

Standage, Tom. 2013. *Writing on the Wall: Social media – the first 2,000 years*. London: Bloomsbury.

Stark, Luke and Kate Crawford. 2015. ‘The Conservatism of Emoji: Work, affect and communication’. *Social Media + Society* 1 (2): 205630511560485. https://doi.org/10.1177/2056305115604853.

Statista. 2019. ‘Number of smartphone users by country as of September 2019 (in millions). *Statista*, September 2019. Accessed 30 September 2020. https://www.statista.com/statistics/748053/worldwide-top-countries-smartphone-users/.

Statista. 2020. ‘Number of monthly active WeChat users from 2nd Quarter 2011 to 1st Quarter 2020’. *Statista*, 20 May 2020. https://www.statista.com/statistics/255778/number-of-active-wechat-messenger-accounts/.

Steinberg, Marc. 2020. ‘LINE as super app: Platformization in East Asia’. *Social Media + Society* 6 (2): 205630512093328. https://doi.org/10.1177/2056305120933285.

Subsecretaria de Telecomunicaciones (Subsecretary of Telecommunications, Chile). 2019. ‘Conexiones 4G se disparan 35% en 2018 y abre expectativas de cara al despliegue de 5G’. Chilean government website, subtel.Gob.Cl, 10 April 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.subtel.gob.cl/conexiones-4g-se-disparan-35-en-2018-y-abre-expectativas-de-cara-al-despliegue-de-5g/.

Sumpter, David. 2018. *Outnumbered: From Facebook and Google to fake news and filter-bubbles – the algorithms that control our lives*. London: Bloomsbury Sigma.

Sutton, Theodora. 2017. ‘Disconnect to reconnect: The food/technology metaphor in digital detoxing’. *First Monday*, June 2017. https://doi.org/10.5210/fm.v22i6.7561.

Sutton, Theodora. 2020. ‘Digital harm and addiction: An anthropological view’. *Anthropology Today* 36 (1): 17–22. https://doi.org/10.1111/1467-8322.12553.

Sweeny, Alastair. 2009. *BlackBerry Planet: The story of research in motion and the little device that took the world by storm*. Mississauga, Ont: John Wiley & Sons Canada.

Tagal, J. 2008. ‘The mosaic browser democratises the world wide web, 1993’. *Financial Times*, 5 July 2008. Accessed 1 October 2020. https://www.ft.com/content/2126bb5c-47fc-11dd-a851-000077b07658.

Taub Center. 2017. ‘לארשיב תיברעה היסולכואה תואירב, (2017) בואט זכרמ ירקחמל תוינידמ. םילשורי. ‘The health of the Arab Israeli population’. Accessed 1 October 2020. http://taubcenter.org.il/wp-content/files_mf/healthofthearabisraelipopulationheb.pdf.

Tenhunen, S. 2018. *A Village Goes Mobile: Telephony, mediation, and social change in rural India*. Oxford: Oxford University Press.

The Economist. 2019. ‘A global timepass economy – How the pursuit of leisure drives internet use’. *The Economist*, 8 June 2019.

The Economist. 2020a. ‘A global microscope made of phones’. *The Economist*, 16 April 2020.

The Economist. 2020b. ‘England’s contact-tracing system (finally) gets parochial’. *The Economist*, ‘Fighting Covid-19’ section, 15 August 2020.

The Economist. 2020c. ‘How centralisation impeded Britain’s Covid-19 response’. *The Economist*, 18 July 2020.

The Guardian [editorial]. 2013. ‘Civil liberties: Surveillance and the state’. *The Guardian [Editorial]*, 16 June 2013. Accessed 30 September 2020. https://www.theguardian.com/commentisfree/2013/jun/16/civil-liberties-surveillance-state-editorial.

The Local (no author). 2019. ‘Italian government unveils plan to tackle smartphone addiction’. *The Local (IT)*, 22 July 2019. Accessed 30 September 2020. https://www.thelocal.it/20190722/italian-government-unveils-plan-to-tackle-smartphone-addiction.

The Telegraph. 2019. ‘Quarter of mobile phone users make less than five calls a month, Ofcom figures show’. *The Telegraph*, 10 October 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.telegraph.co.uk/news/2019/10/09/quarter-mobile-phone-users-make-less-five-calls-month-ofcom/.

Thompson, Clive. 2013. *Smarter than You Think: How technology is changing our minds for the better*. New York: Penguin Books.

Thumala, Daniela. 2017. 'Imágenes sociales del envejecimiento'. Lecture/course material presented at the 'Cómo envejecemos: una mirada transdisciplinaria', Universidad Abierta, Universidad de Chile.

Ticktin, Miriam Iris. 2011. *Casualties of Care: Immigration and the politics of humanitarianism in France*. Berkeley, CA: University of California Press.

Tiongson, James. 2015. 'Mobile app marketing insights: How consumers really find and use your apps'. Think with Google. 2015. Accessed 1 October 2020. https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/mobile-app-marketing-insights/.

Travezuk, Thomas. 2018. 'Brasil soma quase 26 mil tentativas de golpes virtuais por dia'. *R7*, 29 July 2018. Accessed 1 October 2020. https://noticias.r7.com/economia/brasil-soma-quase-26-mil-tentativas-de-golpes-virtuais-por-dia-29072018.

Turkle, Sherry. 1984. *The Second Self: Computers and the human spirit*. Cambridge, MA: The MIT Press.

UCL Anthropology. 2020. 'Medical anthropology blog posts'. *UCL Medical Anthropology Blog Posts*, 2020. Accessed 1 October 2020. https://www.ucl.ac.uk/anthropology/study/graduate-taught/biosocial-medical-anthropology-msc/medical-anthropology-blog-posts.

Venkatraman, S. 2017. *Social Media in South India*. London: UCL Press.

Vertesi, Janet. 2014. 'Seamful spaces: Heterogeneous infrastructures in interaction'. *Science, Technology, & Human Values* 39 (2): 264–84. https://doi.org/10.1177/0162243913516012.

Vieira, N. 2019. 'Idosos: Um público cada vez mais adepto à tecnologia'. *CanalTech*, 17 November 2019. Accessed 1 October 2020. https://canaltech.com.br/comportamento/idosos-um-publico-cada-vez-mais-adepto-a-tecnologia-154977/.

Villalobos, A. 2017. 'Conceptos básicos acerca del autocuidado.' Lecture/course material presented at the 'Cómo envejecemos: una mirada transdisciplinaria', Universidad Abierta, Universidad de Chile.

de Vries, M. Under review. 'The Voice of silence: Practices of participation among East Jerusalem Palestinians'.

Wallis, Cara. 2013. *Technomobility in China: Young migrant women and mobile phones*. New York: New York University Press.
Walton, S. 2016. 'Photographic truth in motion – The case of Iranian photoblogs'. *Anthropology & Photography* 4. Accessed 30 September 2020. http://www.therai.org.uk/images/stories/photography/AnthandPhotoVol4.pdf.
Wang, H. 2014. 'Machine for a long revolution: Computer as the nexus of technology and class politics in China 1955–1984'. PhD thesis. Hong Kong: The Chinese University of Hong Kong.
Wang, Xinyuan. 2016 *Social Media in Industrial China*. London: UCL Press.
Wang, Xinyuan. 2019a. 'Hundreds of Chinese citizens told me what they thought about the controversial social credit system'. *The Conversation*, 17 December 2019. Accessed 1 October 2020. https://theconversation.com/hundreds-of-chinese-citizens-told-me-what-they-thought-about-the-controversial-social-credit-system-127467.
Wang, X. 2019b. 'China's social credit system: The Chinese citizens perspective'. *UCL ASSA blog*. 9 December 2019. Accessed 1 October 2020. https://blogs.ucl.ac.uk/assa/2019/12/09/chinas-social-credit-system-the-chinese-citizens-perspective/.
Ward, Mark. 2009. 'Celebrating 40 years of the net'. BBC News, 29 October 2009. Accessed 1 October 2020. http://news.bbc.co.uk/1/hi/technology/8331253.stm.
Wardlow, H. 2018. 'HIV, phone friends and affective technology in Papua New Guinea'. In *The Moral Economy of Mobile Phones: Pacific Islands perspectives*, edited by R. Foster and H. Horst, 39–52. Acton, Australia: Australian National University Press.
Waterson, Roxana. 2014. *The Living House: An anthropology of architecture in South East Asia*. North Clarendon, VT: Tuttle Publishing.
WeAreSocial. 2018. 'Digital 2018: Cameroon'. Accessed 1 October 2020. https://datareportal.com/reports/digital-2018-cameroon.
WeAreSocial. 2020. 'Digital 2020: Cameroon'. Accessed 1 October 2020. https://datareportal.com/reports/digital-2020-cameroon.
Web Foundation. 2020. 'Sir Tim Berners-Lee invented the world wide web in 1989'. Web Foundation website, 2020. Accessed 1 October 2020. https://webfoundation.org/about/vision/history-of-the-web/.

Weiser, Eric B. 2015. '#Me: Narcissism and its facets as predictors of selfie-posting frequency'. *Personality and Individual Differences* 86 (November): 477–81. https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.07.007.

Wilding, Raelene and Loretta Baldassar. 2018. 'Ageing, migration and new media: The significance of transnational care'. *Journal of Sociology* 54 (2): 226–35. https://doi.org/10.1177/1440783318766168.

Wilken, R, G. Goggin and Heather A. Horst, eds. 2019. *Location Technologies in International Context*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge.

Williams, L. and C. Smith. 2005. 'QSEMSM: Quantitative scalability evaluation method'. Paper presented at Int. CMG (International Computer Measurement Group) conference, Orlando, Florida, 2005. PerfX and Performance Engineering Services. Accessed 1 October 2020. https://pdfs.semanticscholar.org/1ba0/8541f2cf3723d1af109c0ef08e2e12f46c74.pdf?_ga=2.77758556.952171762.1582645803-397802861.1582645803.

Wired Magazine. 2019. 'Oggi la tecnologia non ha età'. *Wired Italy*, 18 January 2019. Accessed 1 October 2020. https://www.wired.it/attualita/tech/2019/01/18/tecnologia-amplifon-eta/.]

Worldometers.info. n.d. 'Covid-19 Coronavirus pandemic'. *Worldometers.info*. Accessed 1 October 2020. https://www.worldometers.info/coronavirus/.

Woyke, Elizabeth. 2014. *The Smartphone: Anatomy of an industry*. New York: The New Press.

Wright, J. 2019. 'The new frontier of robotics in the lives of elders: Perspectives from Japan and Europe'. In *The Cultural Context of Aging: Worldwide perspectives*, edited by J. Sokolovsky, 4th ed. Westport, CT: Praeger.

Wu, Jyh-Jeng, Chien Shu-Hua and Liu Kang-Ping. 2017. 'Why should I pay? Exploring the determinants influencing smartphone users' intentions to download paid app'. *Telematics and Informatics* 34 (5): 645–54. https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.12.003.

Xiang, Biao. 2007. *Global 'Body Shopping': An Indian labor system in the information technology industry*.. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Xinhua. 2019. 'Chinese smartphone brand transsion most popular in Africa in Q2: IDC Study – Xinhua | English.News.Cn'. 2019. Accessed 1 October 2020. http://www.xinhuanet.com/english/2019-08/29/c_138345934.htm.

Yalla Italia Twitter Account. 2020. 'Yalla Italia Twitter Account' (social media account), 2020. Accessed 1 October 2020. https://twitter.com/yallaitalia.

Yong, V. and Saito, Y. 'National long-term care insurance policy in Japan a decade after implementation: Some lessons for aging countries'. *Ageing Int* 37 (2012): 271–84. https://doi.org/10.1007/s12126-011-9109-0 https://link.springer.com/article/10.1007/s12126-011-9109-0.

Zhao, X. 2018. 'Deals | Offering middle-aged users with a content generation tool, post editing app Meipian Banks $6.6m'. 3 January 2018. Accessed 1 October 2020. https://kr-asia.com/offering-middle-aged-users-with-its-content-generation-tool-post-editing-app-meipian-banks-6-6m.

Zuboff, Shoshana. 2019. *The Age of Surveillance Capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. London: Profile Books.

索引

スマートフォンはいつも文字通り私たちの鼻先にあり、スマートフォンとは何かという疑問を持つことはなかなかありません。しかし、私たちは本当にスマートフォンを理解しているのでしょうか。より深く理解を掘り下げるために、11人の人類学者が16ヶ月間それぞれアフリカ、アジア、ヨーロッパ、南アメリカの各地域で暮らし、高齢者へのスマートフォンの普及について調査しました。この調査によって、スマートフォンは若者だけでなく、すべての世代が利用するテクノロジーであることが明らかになりました。

『グローバル・スマートフォン』は、独自の観点をそのグローバルな比較研究から提示します。本著は、スマートフォンが単なる「アプリデバイス」以上のものであることを示し、人々が口にするスマートフォンへの意見と、実際にはどのようにスマートフォンを使用しているのか、その違いを探ります。

スマートフォンは、私たち使用者が変容させることができるその程度において、未だかつてなく自由度の高いデバイスです。この自由さにより、スマートフォンには使用者個人の価値観が急速に反映されます。この価値観を理解するためには、各地域における民族的・文化的差異を考慮する必要があります。例えば、アル=クドゥス(エルサレム)、ブラジル、そしてイタリアなど、各地域がたどる高齢化の軌跡の多様性に加えて、中国と日本のビジュアル・コミュニケーション、カメルーンとウガンダのモバイルマネーなど、これらの差異を考察して初めて、スマートフォンとは何か、そしてスマートフォンがもたらす生活の変容を理解することができるのです。

Daniel Miller は UCL 人類学部教授。Laila Abed Rabho はハリー・S・トルーマン平和研究所研究員。Patrick Awondo は UCL 人類学部博士研究員およびヤウンデ第一大学講師。Maya de Vries はエルサレム・ヘブライ大学博士研究員。Marília Duque は ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing) サンパウロの研究員。Pauline Garvey はメイヌース大学(アイルランド国立大学メイヌース校)人類学部准教授。Laura Haapio-Kirk は UCL 人類学部博士課程学生およびRAI /リーチフェロー(公共人類学)。Charlotte Hawkins は UCL 人類学部博士研究員。Alfonso Otaegui はチリ・カトリック大学講師。Shireen Walton はロンドン大学ゴールドスミス・カレッジ人類学部講師。Xinyuan Wang は UCL 博士研究員。

Cover Design:
Jason Anscomb